NUMER JUBILEUSZOWY

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

2/2003

X LAT

URODZINOWE PREZENTY PEŁNA WERSJA: SACRIFICE (PL)

PLAKAT Z WŁADCY PIERŚCIENI / DRUGA CZĘŚĆ PLAKATU Z LARĄ CROFT

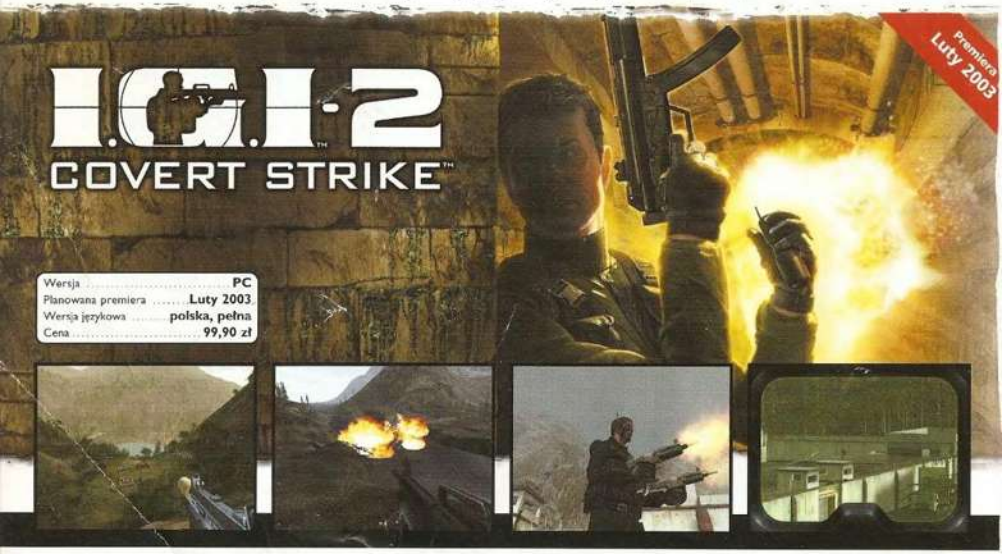
TECHTOORKOWY NIEZBĘDNIK GRACZA • BURZLIWA HISTORIA ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH

cena 16,90 zł
w tym 7% VAT
ISSN 1230-6773
9 771230 877007 02
INDEKS Nr 320358

MISTRZOWIE KODU

Wykradnij najpilniej strzeżone tajemnice III Rzeszy.
Doskonałe połączenie gry przygodowej i akcji.

Zostań komandosem i walcz z międzynarodowym terroryzmem!
Druga część realistycznej gry taktycznej na komputery PC.



© 2002 the Codemasters Software Limited Company. Wszelkie prawa zastrzeżone. Codemasters i logo Codemasters są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Codemasters. „Race Driver"™, „Colin McRae Rally"™, „Covert Strike"™, „Prisoner of War"™, „GENIUS AT PLAY"™ są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Codemasters. „TOCA"™ jest zarejestrowanym znakiem handlowym należącym do Toca Tour Limited. „Colin McRae"™ oraz podpis Colina McRae są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Colina McRae. „IGI"™ jest znakiem handlowym należącym do Innerloop Studios. Wszelkie prawa, znaki towarowe, projekty i zdjęcia producentów samochodów użyte są przez Codemasters na podstawie licencji. Wszystkie pozostałe znaki oraz prawa należą do ich prawnych właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

PREZENTUJĄ!

Codemasters
GENIUS AT PLAY™

**Poznaj najbardziej realistyczne i dynamiczne wyścigi samochodowe na komputery PC!
Delektuj się doskonałym modelem jazdy i wciągającą fabułą.**

TOCA™ RACE DRIVER™

Premiera Marzec 2003

Wersja	PC*
Planowana premiera	Marzec 2003
Wersja językowa	polska, pełna
Cena	99,90 zł

* wersja na Playstation 2 już w sprzedaży

**Weź udział w rajdach samochodowych wcielając się w samego
Colina McRae w nowej odsłonie najpopularniejszej gry rajdowej!**

colin mcrae rally 3™

Premiera Kwiecień 2003

Wersja	PC*
Planowana premiera	Kwiecień 2003
Wersja językowa	polska, pełna
Cena	99,90 zł

* wersja na Playstation 2 już w sprzedaży

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualna.com

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

Codemasters
GENIUS AT PLAY™

PATRONAT MEDIALNY
wp.pl
gry.wp.pl
TV6
Oglądaj w sobotę o 13* na TV6!

OD REDAKCJI

MAMY 10 LAT!!!

Naprawdę nie wiem, kiedy ta dekada upłynęła. Wydaje się, że ledwie wczoraj byłem na rozmowie z pierwszymi wydawcami ŚGK, a tu proszę – zleciało, jak z bicza trzasnął. Ech, życie...

W podobnych sytuacjach zawsze padają okolicznościowe pytania, jak osiągnęliście taki wynik, co stanowi podstawę waszego sukcesu, gdzie kryje się tajemnica? No cóż, pewnie ci z Was, którzy czytują nas regularnie, dobrze wiedzą, w czym rzecz. Otóż u podstaw gmachu, jakim obecnie jest ŚGK, leży prosta zasada, aby być szczerym wobec ludzi i otwartym na wszelkie zdarzenia. Nie udajemy, nie pozujemy, nie kłamiemy. Kiedy popełnimy jakiś błąd, przyznajemy się do niego i przepraszamy. A kiedy osiągniemy jakiś sukces, mówimy o tym szczerze i bez skrępowania. No i kochamy gry komputerowe – podobnie jak Wy.

Wszystko to oznacza, że tak naprawdę postawiliśmy na Was, naszych Czytelników. Graczy takich samych, jak my. Jak powtarzam od lat, między nami jest tylko taka różnica, że nas jest tutaj kilku, a Wy tam jesteście każdy z osobna. A może nie? Może to już się zmieniło? Bo jednym z naszych marzeń jest to, aby stworzyć środowisko graczy, aby nasi Czytelnicy (i nie tylko nasi) kontaktowali się ze sobą, rozmawiali o grach, razem grali. To byłoby piękne ukoronowanie naszych 10-letnich wysiłków.

Wracając do tematu, skoro postawiliśmy na Was, oczywistym jest, że obecny jubileusz ŚGK jest także Waszym jubileuszem. Bez Was nie przetrwalibyśmy nawet miesiąca, więc spokojnie możemy przyjąć, że jesteście współtwórcami tego sukcesu. A ta dziesięciolatka jest tak samo nagrodą dla nas, jak i dla Was.

Skoro mowa o nagrodach, to z wielką radością śpieszę Wam donieść, że porządnie popracowaliśmy nad tym numerem. Znajdziecie tutaj wiele niespodzianek i miłych akcentów. Jest kronikarski materiał o historii ŚGK, który polecamy czytać wraz z materiałem z ŚGK 50 i ŚGK 100 (wtedy znajdziecie kilka niezłych smaczków, bowiem teksty się przenikają). Nawiasem mówiąc, wspomniane archiwalia umieszczamy na naszym CD – link jest umieszczony na logo ŚGK. Ponadto publikujemy opowieści naszych redaktorów o ich początkach w ŚGK, dajemy jubileuszowy fotoGRAM, umieszczamy pakiet wybranych listów nadesłanych na konkurs „Poznajmy się" (pozostałe listy pojawią się na naszej stronie WWW).

I to wciąż jeszcze nie wszystko. Na drugiej płycie CD oferujemy Wam prześwietną grę „Sacrifice" (PL), która otrzymała mnóstwo prestiżowych nagród, w tym ŚGK POLECA. Do tego jest jeszcze megaplakat z „Władcy Pierścieni" i... Techtoorkowy Niezbędnik Gracza, zestaw absolutnie odjazdowy. Sposób jego użytkowania jest prosty i – gwarantujemy – skuteczny. Kiedy przetniecie załączony do numeru kartonik we wskazanych miejscach, otrzymacie trzy gadżety. Zakładka na klawiaturę odstraszać będzie innych graczy, którzy często złośliwie zajmują nasze miejsce, kiedy tylko się oddalimy od komputera. Wywieszka na klamkę trzymać będzie z dala od Was przyjaciół oraz krewnych i zapewni Wam święty spokój – aby móc lepiej rozkoszować się grami. Kiedy zaś ci pierwsi i/lub ci drudzy zignorują te bariery, pozostaje jeszcze jedna możliwość – należy okazać im nasz Certyfikat Nałogowego Gracza. Efekt murowany. Powala największych twardzieli.

No, dość tych pogaduszek – czas zacząć uczciwie pracować. Panie i Panowie, do lektury w prawo marsz. Miłej zabawy.

PLEBISCYT
NA NAJLEPSZE GRY ROKU 2002

HITKI 2002

Jak co roku, ogłaszamy nasz plebiscyt na najlepsze gry minionego roku. W redakcji już spieramy się o zwycięzców, czas więc, abyście i Wy do nas dołączyli. Przypominamy, że wybieracie najlepszą grę w kategorii polskiej i kategorii zagranicznej. Musicie podać po trzy typy dla każdej z nich. Wasze głosy zostaną zsumowane, a wyłonieni w ten sposób zwycięzcy plebiscytu otrzymają wyróżnienie – „Hitek 2002".

Wśród uczestników zabawy, jak zawsze, rozlosujemy gry komputerowe, a że nagród przygotowaliśmy sporo, naprawdę warto spróbować szczęścia.

Zgłoszenia wysyłajcie do dnia 10 lutego 2003 roku, wyłącznie na kartkach pocztowych na adres: Świat Gier Komputerowych, ul. Jagiellońska 12A, 85-067 Bydgoszcz; lub na konto mailowe: rednacz@sgk.com.pl/. Rozwiązanie konkursu nastąpi już w numerze marcowym (ŚGK 3/03).

SPIS TREŚCI

WIEŚCI

Abducted 12
Ballerburg 13
Korea: Forgotten Conflict 11
Lionheart – wywiad 22
Nexagon: The Pit 11
Praetorians 20
Rayman 3: Hoodlum Havoc 12
Shade: Wrath of Angels 12
Strażnik Czasu 13
They Came from Hollywood 10
Tom Clancy's Splinter Cell + wywiad 16
Tron 2.0 10

RECENZJE

Demonic Speedway 46
FIM Speedway Grand Prix 47
Hearts of Iron 42
Hotel Giant 50
NBA 2003 32
Platoon 30
Project Nomads 34
Robin Hood: The Legend of Sherwood 48
Rollercoaster Tycoon 2 41
Sim City 4 26
Soldiers of Anarchy 38
Strategic Command: European Theatre 43
Total Immersion Racing 36
Trainz 40

ARENA ONLINE

Battlefield 1942 – zaślubiny z bronią 60
Battlefield 1942 – poradnik sieciowy 62
Command and Conquer: Generals 56
Felieton 66
Historia gier online 58
Iron Storm – mapy do trybu multiplayer 64
Prosto z sieci 55
Skuteczne celowanie w grach FPP 65
Wieści 52

ROZWIĄZANIA

Divine Divinity 68
Neverwinter Nights cz. 1 72

HITOTEKA

Listy przebojów 88

RAPORT SPECJALNY

10 lat starych, dobrych czasów
– czyli kronika Świata Gier Komputerowych 78

FORUM

Gabinet osobliwości 93
Między nami, graczami 93
Poznajmy się! 90
Świat według ManJAka 92
W internecie 112

KLUBY

Gry bez prądu 100
Frakcja 3D 94
Kantyna 96
Tawerna 98

POGRANICZA

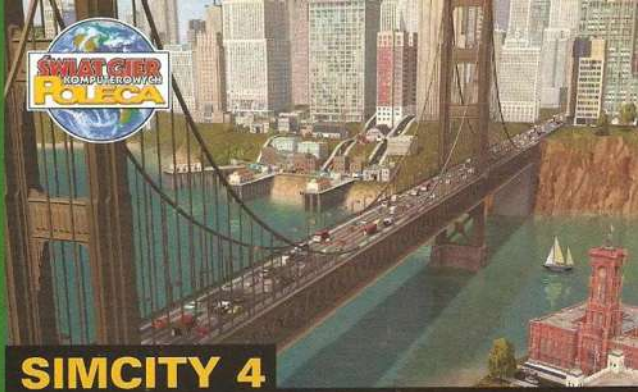
Film 103
Książki 102
Muzyka 102

SYSTEM

Ciekawe witryny internetowe 106
Jak wybrać płytę główną 108
MiNt Radeon 9700Pro 128 MB DDR,
TV-OUT, DVI-I 107
Nowinki z rynku 104
Omnia 2002 111
Profesor Henry 4.0 111
Windows w kieszeni 110

ROZ(G)RYWKA

fotoGRAM 44, 92
Grao Story 112
Rozwiązanie konkursu
„Zrób własny fotoGRAM" 113



SIMCITY 4

Klasyczny, jedyny i niepowtarzalny symulator miasta, wraca na ekrany komputerów w glorii i chwale. Gra, która w swej pierwotnej wersji podbiła rynki jeszcze w czasach ośmiobitowców, wciąż ma się dobrze, o czym przekonać się możecie czytając naszą recenzję. Ulepszona grafika, nowe opcje rozwoju, do tego specyficzny, Simowy humor – dzięki tym elementom gra zdobyła wyróżnienie „Świat Gier Komputerowych Poleca". **str. 26**

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Po całej serii gier opowiadających o operacjach oddziałów specjalnych, tym razem Tom Clancy szykuje coś odmiennego. Odmiennego w założeniach, albowiem miast całą grupą, gracz sterować ma jednym agentem, choć nie w realiach – wciąż w centrum zainteresowania pozostają tajne i niebezpieczne misje. Więcej przeczytacie w obszernym teście wersji beta, wspartym wywiadem z twórcami gry. **str. 16**

10 LAT STARYCH, DOBRYCH CZASÓW

Jak na jubileusz przystało, świętujemy realizację naszego planu dziesięcioletniego obszernym artykułem rocznicowym, w którym przyglądamy się historii „Świata Gier Komputerowych" i ludzi, którzy to pismo tworzyli. Rok po roku, przedstawiamy wydarzenia w branży i w naszym piśmie, a także odsłaniamy nasze najgłębiej skrywane sekrety. **str. 78**

CD ŚGK

Dema:

- Delta Force: Black Hawk Down
- FIM Speedway Grand Prix PL
- Platoon
- Praetorians
- Tom Clancy's Splinter Cell

Dodatki/MODy:

- No One Lives Forever mappack #1

Gry shareware:

- Astronoid 1.4
- Clickenzee
- Pathfinder

Offline:

- E-pismo Tsunami nr. 2
- FPP.pl
- magazyn Ready 19

Patche:

- Operation Flashpoint: Resistance v1.91
- Strategic Command v1.06
- Unreal 2003 v2136

Tapety:

- Master of Orion 3
- Total Immersion Racing

Trailery:

- Unreal 2

Użytki:

- 123 CD to MP3 Ripper 1.65
- 2Flyer Screensaver Builder Pro 5.0
- Anti-Virus&Trojan 3.05
- DirectX 8.1 PL
- System Cleaner 4.86
- Window Washer 4.8
- WinZIP 8.1
- Wielki Konkurs Literacki – nadesłane prace

PLATOON

Minimalne wymagania: Pentium III 700, 256 MB RAM, akcelerator 3D, DirectX 8.1a, Windows 98

- [F1]..[F8] – wybór jednostki
- [+] – zbliżenie kamery
- [-] – oddalenie kamery
- [→], [←] – obrót kamery
- [PAGE UP], [PAGE DOWN] – pochylanie kamery
- [H] – zatrzymanie
- [T] – ostrzelaj cel
- [Y] – pojedynczy strzał
- [G] – rzut granatem
- [C] – przykucnięcie
- [V] – chód
- [B] – bieg
- [TAB] – cel misji

PRAETORIANS

Minimalne wymagania: Pentium III 400, 128 MB RAM, akcelerator 3D, DirectX 8.1a, Windows 98

- [SHIFT] – pokazuje kolejkę rozkazów jaką ma do wykonania dana jednostka
- [PAGE DOWN] – zbliżenie obrazu
- [PAGE UP] – oddalenie obrazu
- [←] [→] [↑] [↓] – przesuwanie obrazu
- [TAB] – pokazywanie/ukrywanie interfejsu
- [SPACJA] – wycentrowanie obrazu na zaznaczonej jednostce
- [F1] – pokazuje punkty zapalne
- [F2] – pokazuje zwiadowców
- [F3] – pokazuje jednostki specjalne (generałów, medyków, itp.)
- [F4] – pokazuje kontrolowane wioski
- [F5] – cel misji
- [F11] – podpowiedzi
- [SPACJA] + [S] – szybkie zapisanie stanu gry
- [SPACJA] + [L] – szybkie wczytanie stanu gry
- [T] – śledzenie wybranej jednostki
- [Z] – zaznaczenie wszystkich jednostek widocznych na ekranie
- [X] – zaznaczenie wszystkich jednostek
- [A] – atak
- [F] – konfrontacja
- [D] – pozycja obronna
- [O] – pozycja agresywna
- [H] – zostań na pozycji
- [L] – patrol
- [M] – ruch
- [N] – zmiana formacji
- [P] – ochrona
- [R] – naprawa
- [S] – podział oddziału
- [J] – połączenie oddziału

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

Minimalne wymagania: Pentium III 500, 192 MB RAM, akcelerator 3D 8 MB (zalecany GeForce 3 lub lepszy), DirectX 8.1a, Windows 98

W, ↑ – naprzód
S, ↓ – wstecz
A, ← – krok w lewo
D, → – krok w prawo
Q – wychylenie/skręt w lewo
E – wychylenie/skręt w prawo
C – powstań
X – przykucnięcie
Z – skłon
P – spojrzenie w górę
. – spojrzenie w dół
L – obrót w lewo
, – obrót w prawo
spacja – skok
R – przeładowanie broni
1 .. 8 – wybór broni
9 – apteczka
0 – menu zbroi
[– poprzednia broń lub zbliżenie w snajperce
] – następna broń lub oddalenie w snajperce
\ – zmiana widoku
H – włączenie/wyłączenie wskaźników
M – mapa
- – oddalenie mapy
+ – zbliżenie mapy
N – noktowizor
B – lometka
O – plan misji
Tab – cel misji
Alt – komendy dla członków drużyny
F1 – pomoc
F2 – widok FPP bez broni
F3 – widok FPP z bronią
F4 – widok TPP

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Minimalne wymagania:
Pentium III 800, 256 MB RAM, akcelerator 3D, DirectX 8.1a, Windows 98

W – naprzód
S – wstecz
A – krok w lewo
D – krok w prawo
C – przykucnięcie
Q – cofnięcie do ściany
Z – zmiana częstotliwości strzelania
R – przeładowanie broni
2 – noktowizor
F – termowizja
lewy Shift – skok
lewy Ctrl – kieszeń
spacja – używanie przedmiotów / otwieranie drzwi
Esc – menu przenośnego komputerka
F5 – szybkie zapisanie stanu gry
F9 – szybkie wczytanie stanu gry
X – wyzerowanie kamery

FIM SPEEDWAY GRAND PRIX PL

Minimalne wymagania: Pentium III 700, 256 MB RAM, akcelerator 3D, DirectX 8.1a, Windows 98

← – skręt w lewo
→ – skręt w prawo
↑ – przyspieszenie
M – sprzęgło
F1 .. F4 – widok dla poszczególnych graczy
Esc – przerwanie gry

PROGRAMY UŻYTKOWE

123 CD TO MP3 RIPPER 1.65
Program służący do zgrywania ścieżek audio z płyt CD do formatu MP3, WAV, WMA (Windows Media Audio), VQF (Yamaha SoundVQ) lub OGG Vorbis. Uwaga! Niezarejestrowana wersja pozwala zgrać wyłącznie 5 ścieżek audio.

2FLYER SCREENSAVER BUILDER PRO
Ta aplikacja pozwoli Ci zrobić własny wygaszacz ekranu. Program pozwala umieścić w wygaszaczu do tysiąca grafik i dodatkowo oferuje 240 efektów wyświetlanych podczas zmiany obrazka.

ANTI-VIRUS & TROJAN 3.20
Nieduży ale dosyć skuteczny zabójca wirusów i koni trojańskich. Dzięki systemowi Guard Ghost czyli ciągłej analizie procesów w pamięci, zmian w plikach systemowych i otwartych portów TCP potrafi wykryć także niezidentyfikowane jeszcze konie trojańskie.

SYSTEM CLEANER 4.86
Potrafi doskonale oczyścić system Twojego komputera ze zbędnego balastu. Usuwa historię folderu „Moje dokumenty", historię i pliki tymczasowe przeglądarki internetowej oraz inne pliki tymczasowe, które Windows nagrywa na dysku.

WINDOW WASHER 4.8
Program podobny w działaniu do System Cleanera. Jednak dzięki systemowi pluginów potrafi także czyścić pliki tymczasowe zostawiane przez inne programy, na przykład, Real Player lub Adobe Acrobat.

DIRECTX8.1 POL
DirectX w wersji 8.1 w wydaniu dla polskiej edycji Windows 9x/Me.

WinZIP 8.1
Doskonały program niezbędny do rozpakowywania archiwów ZIP.

PEŁNA WERSJA GRY

SACRIFICE

W tym miesiącu przedstawiamy Wam jedną z najoryginalniejszych, ale jednocześnie najbardziej niedocenianych gier ostatnich lat. **Sacrifice** to RTS, w którym gracz wciela się w postać maga będącego na usługach jednego z bóstw zamieszkujących pewną fantastyczną krainę. Walczyć będziesz z przedstawicielami innych bóstw przy pomocy zastępów przywołanych magicznych stworzeń. O ile w innych grach najważniejszymi surowcami były: drewno, metal czy artykuły spożywcze, to w **Sacrifice** najważniejszym dla Ciebie „surowcem" są dusze. Zdobywasz je dzięki zabijaniu wrogów, a poprzez właściwe przetworzenie czynisz z ich pomocą swoich poddanych. Dla miłośników sieciowania przygotowano liczne opcje zabawy dla wielu graczy. Masz między innymi możliwość ścigania się z innymi: kto w określonym czasie zabije jak największą liczbę przeciwników, zbierze jak najwięcej dusz czy opanuje maksymalną ilość źródeł magicznej mocy.

Instalacja

1. Włóż płytę z grą **Sacrifice** do napędu CD-ROM.
2. Gdy uruchomi się okno instalacyjne naciśnij „instaluj", a następnie postępuj zgodnie z zaleceniami programu.
3. W trakcie instalacji musisz także określić jej rodzaj:
– pełna – wymaga 630 MB wolnego miejsca na dysku, instaluje jednak wszystkie potrzebne pliki;
– sieciowa – wymaga jedynie 420 MB wolnego miejsca na dysku, ogranicza się jednak do instalacji klienta do gry w sieci lokalnej IPX.
4. Po zakończeniu instalacji możesz uruchomić grę z paska Start.

Uwaga!!!
Na płycie w folderze znajduje się plik pdf z pełną instrukcją do gry.

Wymagania sprzętowe
Minimalne: Pentium 2 300, 64 MB RAM, akcelerator 3D 8 MB, Win. 95/98/2000/ME, CD-ROM x8
Zalecane: Pentium 2 450, 128 MB RAM, akcelerator 3D 16 MB

Porady na dobry początek

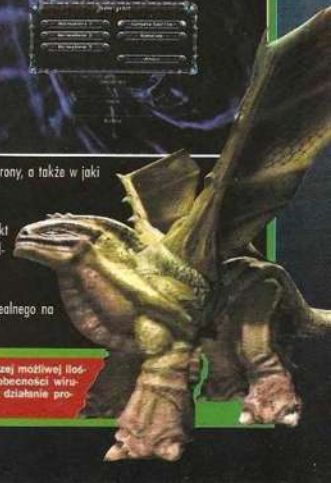
1. Pamiętaj o otaczaniu siebie grupką sympatycznych Manahirów. Te stworzonka mają zdolność dostarczania energii magicznej z zajętych przez Ciebie manalitów. Wiadomo wszakże, że mag bez mocy jest jak... żołnierz bez karabinu, czy nawet gorzej.
2. Oczywiście zabicie wrogich Manahirów pozbawi na chwilę Twego przeciwnika magicznej mocy. Dobrze wykorzystaj ten czas.
3. Zawsze jak najszybciej staraj się nawracać dusze poległych wrogów, inaczej uczyni to Twój przeciwnik.
4. Zostaw przynajmniej jedną jednostkę aby pilnowała Twego ołtarza. Jego profanacja oznacza bowiem Twoją porażkę. ❐

MENU GŁÓWNE

1. Tryb dla jednego gracza
Tryb dla osób, które preferują samotną rozgrywkę lub nie mają dostępu do sieci.
2. Tryb dla wielu graczy
Rozgrywka sieciowa zarówno w internecie, jak i sieci lokalnej.
3. Odczyt gry
Odczytanie zapisanej wcześniej gry.
4. Menu opcji
Ustawienia grafiki, dźwięku i sterowania.
5. Wyjście
Opuszczenie gry **Sacrifice**.

MENU TRYBU DLA JEDNEGO GRACZA

1. Wprowadzenie 1
Wyjaśnienie zasad poruszania się w grze, obsługi klawiszy, rzucania podstawowych czarów oraz opis interfejsu.
2. Wprowadzenie 2
W tym tutorialu dowiesz się jak sterować podległymi sobie jednostkami, jak wykorzystywać ich zalety i ukrywać wady.
3. Wprowadzenie 3
Przedmiotem tych szkoleń będą zaawansowane metody rzucania zaklęć, korzystanie z ołtarza ofiarnego i zasady jego obrony, a także w jaki sposób sprofanować ołtarz przeciwnika.
4. Kampania Sacrifice
W tym trybie będziesz musiał włączyć się w odwieczny konflikt pomiędzy bogami. Tu nie możesz się obijać, każdy błąd czy zaniedbanie w procesie zbierania dusz, może zakończyć się tragicznie.
5. Scenariusz
Pojedyncza plansza znana z innych gier strategicznych – coś idealnego na niezbyt długą zabawę.



Programy zawarte na płytce zostały przetestowane na największej możliwej ilości konfiguracji sprzętowych, a także pod kątem ewentualnej obecności wirusów. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za nieprawidłowe działanie programów lub szkody spowodowane ich używaniem.

WARCRAFT II Battle.net Edition

Już w sprzedaży! ZA 29.99

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Płyta CD z dodatkiem do Baldur's Gate: Opowieści z Wybrzeża Mieczy

Płyta CD z grą Warcraft II Battle.net Edition

UWAGA! W ŚRODKU ZNIŻKOWY KUPON NA WARCRAFT III

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze oraz wkładkami do płyty

Dokładna instrukcja do gry

DOBRA CENA - DOBRA CENA 29,99 ZŁOTYCH

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Już od 15 stycznia w kioskach znajdzie się nowa eXtra Gra Wielkie Hity z grą Warcraft II Battle.net Edition! Dodatkowo w pakiecie znajdzie się dodatek do Baldurs's Gate – Opowieści z Wybrzeża Mieczy. Czy jesteś gotów na zimowe zmagania w świecie Warcrafta? Czy zapuścisz się w niezbadane do tej pory obszary Wybrzeża Mieczy? Jeżeli starczy Ci odwagi, to poprzyj naszą ideę wydawania nowych gier za niewiarygodnie niską cenę! Kup następny numer eXtra Gry!

Więcej informacji na stronie www.extragra.com

Już w kioskach jak zwykle ekscytująca nowa eXtra Gra:

HOTEL GIANT

Tylko 29.99!

Legendarna gra RPG w polskiej wersji językowej na 5 CD za 29,99 zł!
Już dziś uzupełnij swoją domową kolekcję oryginalnych gier komputerowych!

Już w kioskach nowa eXtra Gra 100% Sportu:

SKI PARK MANAGER
Zbuduj swoje Zakopane

100% zimowej gry za niewiarygodnie niską cenę 19.99 zł

JEŚLI CHCESZ ZAMÓWIC TE FANTASTYCZNE GRY Z DOSTAWĄ DO DOMU ZADZWOŃ (0-22) 519 69 19, LUB ODWIEDŹ STRONĘ WWW.WIRTUALNY.COM

Z ostatniej chwili...

NOWY RPG TROIKA GAMES

Firma Troika Games, która jak pamiętamy zadebiutowała doskonałym Arcanum, pracuje nad nową grą zatytułowaną Greyhawk: The Temple of Elemental Evil. Będzie to rolplej rozgrywający się w świecie Greyhawka korzystający z zasad trzeciej edycji D&D. Najważniejsze, że ma się pojawić już pod koniec tego roku.

KOLEJNA OFIARA

W Hong Kongu zanotowano najnowszy przypadek śmierci spowodowanej zbyt długim graniem. 28-letni mężczyzna zmarł po tym, jak spędził przy Diablo 2 sześć godzin. Jest to trzeci przypadek śmierci spowodowanej zbyt długim siedzeniem przy komputerze. No bez żartów. Niedługo pewnie napiszą, że ktoś się połamał na lodzie, bo właśnie szedł do kafejki internetowej – i znów to będzie wina tych gier.

W KOŃCU PC

Red Faction 2, którym od kilku miesięcy cieszą się posiadacze Playstation 2, już w marcu trafić ma również na PC. Firma THQ obiecuje, że PCetowa wersja gry będzie posiadać między innymi lepsze tekstury i nowe modele postaci.

TECHLAND W USA

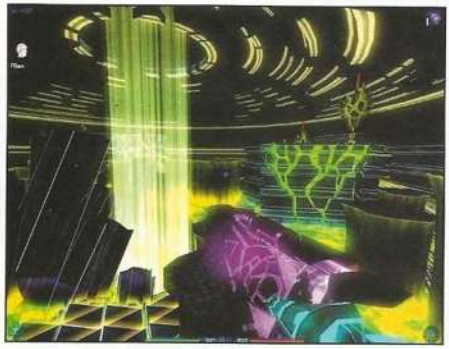
Techland podpisał umowę z firmą Strategy First na mocy której 9 tytułów naszego rodzimego producenta gier trafi na rynek amerykański. Wśród nich jest między innymi oczekiwany od dawna Chrome, Xpand Rally oraz Speedway Championship.

WOJNY SPAMOWE

Jednym z elementów przygotowań do ataku na Irak jest wysyłanie przez Stany Zjednoczone tysięcy maili napisanych po arabsku do wysoko postawionych urzędników rządu iracklego. Znajduje się w nich między innymi informacja jak zdradzić swój kraj plus prośba o wskazanie potencjalnych miejsc przechowywania broni chemicznej i biologicznej.

TRON 2.0

ZRĘCZNOŚCIOWA — *premiera: marzec 2003*



Bardzo ciekawe czasy nastały dla graczy komputerowych: tytuły dostępne na rynku coraz bardziej zbliżają się poziomem graficznym i fabularnym do pełnometrażowych filmów. Weźmy na przykład „Tron", słynny obraz SF wytwórni Walta Disney'a. Stworzono go w latach 80-tych, trzeba było jednak aż 20 lat, by ktoś zdecydował sie na przeniesienie go na ekrany monitorów. Od strony technicznej **Tron 2.0**, bo tak gra ta została zatytułowana, zapowiada się na taki hit, iż właściwie obejrzenie filmowego oryginału nieomal mija się z celem.

W grze wcielasz się w postać Jeta Bradleya, syna filmowego Alana Bradleya. Nestor rodu pewnego dnia zaginął bez wieści, a misja odnalezienia rodziciela to główny wątek fabuły **Tron 2.0**. Jet trafia w samo serce konfliktu między trzema frakcjami: ICP, the Corruption oraz fCon. Pierwsza rzecz, jaka rzuca się w oczy przy kontakcie z grą to fakt, iż praktycznie wszystko na ekranie posiada pewną poświatę, różnego koloru poblask. I tak na przykład strażnicy ładu i porządku emanują kolorem czerwonym, a postacie NPC posiadają uspokajający, neutralny kolor niebieski. Takie efekty uzyskane zostaną dzięki zastosowaniu silnika graficznego LithTech Triton (taki sam, lecz odrobinę mniej zaawansowany technologicznie, silnik zastosowano w ***NOLF2***).

Ogółem znajdzie się w tej grze 30 poziomów, pogrupowanych w 11 misji. Na scenę powrócą wyścigi pojazdów świetlnych, Jet będzie mógł poprawiać stan swojego zdrowia, energii, będzie nabywał nowy sprzęt i zdobywał specjalne umiejętności (nazywane tu „subroutines"), przechodząc od poziomu 1.0, nawet aż do 10. Poza kampanią dla pojedynczego gracza znajdzie się też miejsce dla multiplayera, w którym gracze pojedynkować się będą na latających dyskach fruwających po wielkiej scenie (typ zawodów od 1vs1 aż do 6vs6). Twórcy zapowiadają zarówno obecność gier „free for all" jak i zorganizowanych turniejów. Premiera zapowiadana jest już na marzec tego roku. ❐

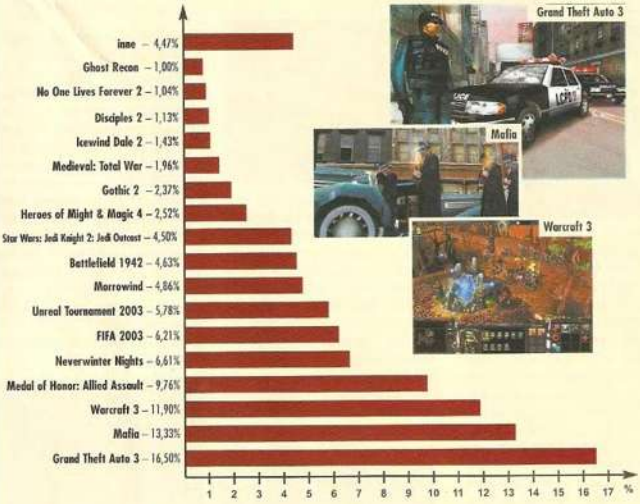
THEY CAME FROM HOLLYWOOD

STRATEGICZNA — *premiera: czerwiec 2003*

They Came from Hollywood to oryginalna gra, w której przejmujesz kontrolę nad jednym z dziesięciu wielkich potworów znanych z filmów klasy B z lat pięćdziesiątych ubiegłego stulecia. Gdyby próbować klasyfikacji tego tytułu, to znalazłby się on gdzieś między szufladką „RTS", a „Sim".

Rozgrywka jest typu „sandbox", a więc nie uświadczysz w niej ściśle określonych misji czy kampanii. Zamiast tego, Twoim jedynym celem jest zaspokajanie żądzy zniszczenia i głodu Twojego podopiecznego oraz obrona przed siłami cywilnymi jak i wojskowymi próbującymi go zgładzić. Owe siły zbrojne pochodzą z różnych epok. Zaczynasz od dwupłatowców i sterowców rodem z lat dwudziestych, po czym na arenę wkraczają wojska jako żywo wyjęte z frontów drugiej wojny światowej. W końcu dochodzisz do etapu napalmu, bomby atomowej i oddziałów SWAT. W Twoich rękach leży los monstrualnych, wielkomiejskich intruzów. ❐

NAJLEPSZA W ROKU 2002



Na stronie www.gry.wp.pl zamieściliśmy ankietę, w której spośród 25 gier należało wybrać tę najlepszą w minionym 2002 roku. Głosowało 5310 osób, zaś wyniki ankiety prezentujemy obok. Zwraca uwagę bardzo wysoka pozycja Mafii, która ukazała się w grudniu oraz niska pozycja Medieval: Total War (13 miejsce) i No One Lives Forever 2 (16 miejsce) – naszych hitów, które jednak znalazły się poza pierwszą dziesiątką.

KOREA: FORGOTTEN CONFLICT

STRATEGICZNA *premiera: czerwiec 2003*

Nagle znajdujesz się na obcym, wrogim terytorium. Nie wiesz co począć, dokąd się udać, chcesz tylko przeżyć. Na swoich barkach czujesz odpowiedzialność za los podległego Ci plutonu. Co robić? Nad odpowiedzią zaczniesz się zastanawiać, gdy już zasiądziesz do taktycznego erteesa **Korea: Forgotten Conflict** w wydaniu czeskiej firmy **Plastic Reality Technologies**. Gra wprowadzi Cię w realia koreańskiego konfliktu sprzed pół wieku.

Pod Twoją komendą znajduje się czterech żołnierzy (za wyłączeniem Twojej postaci): medyk, specjalista od demolki, snajper oraz zwiadowca. Gra rozgrywa się w prawdziwych lokacjach, a charakter 15 zaproponowanych misji przypomina zadania rodem z ***Commandos***. W grze dostępnych będzie ponad 50 typów broni: noże, pistolety, granaty, wyrzutnie rakiet, miotacze ognia i wiele, wiele innych. Ponadto znajdziesz w tej grze pojazdy, którymi da się sterować – od zwykłego Jeepa, po potężny czołg Stalin III, a nawet... lokomotywę parową. Gra oparta będzie na nowoczesnym silniku graficznym 3D w wykonaniu **Plastic Reality**. Na premierę musimy jeszcze poczekać pół roku, wydawcą jest **Cenega**. Całkiem możliwe, że gra ukaże się w polskiej wersji językowej.❐

NEXAGON THE PIT

RPG *premiera: 2003*

Ledwie co zdążyliśmy zrecenzować grę ***The Gladiators***, a już w oko wpadł nam tytuł o prawie identycznej tematyce. **Strategy First** pracuje nad strategią czasu rzeczywistego **Nexagon: The Pit**, która przenosi gracza aż do wieku czterdziestego czwartego. W tymże wieku, niczym w filmie „The Running Man", odbywają się pojedynki na śmierć i życie transmitowane na żywo przez wszechwładną stację telewizyjną Musswork. Gracz staje się jednym z „gladiatorów", choć trudno powiedzieć, by on sam wcielał się w jakąś konkretną, zmaterializowaną postać. Okazuje się bowiem, iż owi gladiatorzy przebywają w dziwnym, świętym i odosobnionym miejscu zwanym „sanctum", skąd dowodzą grupą najętych wojowników.

Najemni żołnierze dzielą się na cztery grupy: „brains", „moles", „drones" oraz „golems", każda z grup odpowiedzialna jest za inne zadania. Twoi podwładni posiadają indywidualne cechy, które możesz rozwijać podczas kampanii. Nadto w trakcie bitwy ustawiasz ich nastawienie na „agresywne", „obronne" lub „spokojne". Walki toczone są w trzech dywizjach, po przejściu których stajesz do końcowej walki o swoją wolność. Twoi przeciwnicy napotkani po drodze wywodzić się będą spośród przedstawicieli czterech ras: Tekhan to stwory przypominające nieumarłych, Ghandors to androidy, z kolei Stumor to rasa obcych, a w końcu przyjdzie Ci też walczyć z dziwną rasą małych, zielonych ludzików Olfrum. Za efektowne pojedynki i zwycięstwa otrzymujesz premie pieniężne, za które z kolei dokupuje się dodatkowy sprzęt i nowych żołnierzy. ❐

ABDUCTED

ZRĘCZNOŚCIOWA — premiera: 2003

Abducted to gra łącząca w sobie elementy akcji i przygodówki i oparta jest na możliwościach nowoczesnego silnika graficznego 3D. Gra produkowana jest przez firmę **Contraband Entertainment** (gratulacje za oryginalną nazwę), znaną dotychczas z Macintoshowych wersji znanych przebojów PC, na przykład ***Icewind Dale***.

Autorzy bardzo pilnie strzegą, by nie wyciekło zbyt wiele szczegółowych informacji na temat gry, zwłaszcza jeśli chodzi o fabułę. Swoją postawę tłumaczą tym, że najważniejszy cel gry to zaskakiwać i straszyć gracza, więc gdyby ów gracz zbyt dużo wiedział o rozwoju fabuły, to utraciłby część przyjemności z zabawy. Wiadomo jednak, że główny bohater budzi się po długim okresie niebytu (spiączka? hibernacja?) na pięknym, choć niezbyt mu przyjaznym statku-molochu należącym do Obcych. Jego zadaniem będzie dowiedzieć się, dlaczego się tutaj znalazł i odkryć mroczne tajemnice owego statku. Po drodze będzie musiał walczyć (niczym Max Payne) z własną psychiką – wspomnieniami i flashbackami. Statek okazuje się zresztą nie do końca opuszczony, więc bohaterowi przyjdzie odpierać ataki różnorakich stworów, a pomoże mu w tym broń, jaką można na statku znaleźć. Czekamy na oficjalne ogłoszenie daty premiery, a jeśli pojawią się jakieś nowe informacje na temat gry, to postaramy się je szybko podać. ❐

SHADE: WRATH OF ANGELS

ZRĘCZNOŚCIOWA — premiera: I kwartał 2003

Jeśli podobały Ci się takie tytuły, jak ***Resident Evil*** lub ***Alone in The Dark***, to z całą pewnością powinieneś zwrócić baczną uwagę na grę zatytułowaną **Shade: Wrath of Angels**, która powstaje w czeskich studiach developerskich pod egidą polsko-czeskiej korporacji **Cenega**.

Gra rozpoczyna się od tego, iż ksiądz rezydujący w małym, górskim miasteczku gdzieś w Europie donosi Watykanowi o zaistnieniu cudu. Władze katolickie postanawiają wysłać w to miejsce swojego przedstawiciela – Ciebie, rzecz jasna – aby zbadał tajemnicę domniemanego cudu. Przybywszy na miejsce, bohater zauważa, iż miasteczko robi wrażenie dziwnie opustoszałego, a sam ksiądz leży w kałuży krwi z przegryzionym gardłem. Tak zaczyna się przygoda, która pchnie Cię w przeróżne miejsca i przeniesie w czasie. Niespodziewanie dla siebie cofniesz się na przykład o kilka wieków do Średniowiecza, a także znajdziesz się w alternatywnej rzeczywistości Świata Cieni. Łącznie czeka na Ciebie ponad 50 lokacji. Jak na przedstawiciela Watykanu wyposażony będziesz w nadspodziewanie dużą ilość różnego typu broni. Gra już niebawem zawita na półkach sklepowych. ❐

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

ZRĘCZNOŚCIOWA — premiera: marzec 2003

Rayman, jedna z chyba najlepszych obecnie gier platformowych przeznaczonych dla młodszego odbiorcy, już wkrótce wzbogaci się o kolejną część zatytułowaną **Hoodlum Havoc**. W stosunku do swoich poprzedników program ten ma być dużym krokiem naprzód, między innymi z uwagi na nowy, innowacyjny system walki, oraz nowy typ animacji uwzględniający nawet mimikę. Ogólne założenia fabularne gry są dość złożone, Rayman będzie musiał zwiedzić olbrzymią krainę walcząc ze złymi Hoodlumami i Lumami, czy dzikimi Knaarenami. Wszystkie te stwory mają być wyposażone w zaawansowaną sztuczną inteligencję, jak również dobrze walczyć w grupie. Środowisko gry będzie niezwykle urozmaicone – odwiedzisz takie krainy jak Bagna, Moczary i Pustkowia – na Raymana czekać też będą nowe bonusy, gadżety i środki transportu wliczając w to superhelikopter i haki.

Rayman 3: Hoodlum Havoc ukaże się w pełnej polskiej wersji językowej, a jego dystrybucją zajmie się firma **LEM**. ❐

BALLERBURG

STRATEGICZNA *premiera: luty 2003*

Ballerburg to sympatyczna gra firmy **Ascaron** łącząca elementy strategii, akcji i dobrego humoru. Wcielasz się w niej w postać dowódcy średniowiecznego zamku, który musi zadbać o rozwój swojej warowni, a równocześnie doprowadzić do ruiny wrogie zamki rządzone przez siostry Twojej królowej (najwyraźniej nie lubią się panie). Posłuży Ci do tego wielki arsenał broni, w którym prócz zwykłych katapult znajdziesz także takie cuda jak wyrzutnie kamieni, wielkie działa, czy nawet wyrzutnie rakiet. Po-

za tradycyjnym sprzętem, dysponował będziesz także magią. Możliwe jest również stawianie nowych budynków takich jak skarbnica, farma, zbrojownie, oraz obiektów o stricte defensywnym przeznaczeniu takich jak mury i wieże obronne.

Ballerburger oferować będzie 4 kampanie składające się z 8 misji każda. Nie zabraknie również opcji gry w sieci (LAN, internet, przy jednym komputerze), jak również aż czterech trybów rozgrywki. Gra ukaże się w polskiej wersji językowej, a jej wydawcą będzie firma **LEM**. ❐

STRAŻNIK CZASU

PRZYGODOWA *premiera: styczeń 2003*

Gdy czytasz ten tekst, gra **Strażnik czasu** powinna już leżeć na półkach sklepowych, gdyż jej wydanie planowano na początek roku. Jest to produkt polski (**Infomedia**, 29,90 zł) należący do gatunku gier przygodowych. Fabuła opowiada o przygodach detektywa Rysia, który udaje się w przyszłość celem sprawdzenia, jakie efekty przyniosły eksperymenty i wynalazki słynnego profesora Santusowa. Główny bohater pojawia się w 2011 roku i doznaje szoku widząc, iż w stolicy Francji mówi się po... rosyjsku, a jedynie słuszną opcją polityczną jest socjalizm. Paryż to zresztą nie jedyne miejsce, gdzie zadomowił się komunizm – „czerwoni" zawład-

nęli całym światem właśnie dzięki wynalazkom profesora Santusowa. Jakby kłopotów było mało, Ryś ma ponadto spore problemy z wehikułem czasu, który co i rusz odmawia posłuszeństwa. Podczas wykonywania zbawiennej dla losów świata misji, detektyw znajdzie się na Hawajach z epoki kamienia łupanego, w 18-wiecznym Egipcie i Paryżu z czasów krwawej Rewolucji. ❐

Szukaj w sklepach w MARCU 2003

ECHELON

WOJOWNICY WIATRU

Drapieżnik w powietrzu!

PEŁNA PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL

Wysokoadrenalinowy symulator najgroźniejszych bojowych pojazdów latających przyszłości. Pilotuj futurystyczne myśliwce o drapieżnych kształtach! Poluj na obcych pod niebem ich własnej planety! Ultranowoczesny engine graficzny i najbardziej niesamowite projekty 3D.

PRZEDSPRZEDAŻ • OFERTY SPECJALNE
www.sklep.cenega.pl

59,90 zł

Wydawca polskiej wersji językowej

Opracowanie przez

Cenega Poland Sp. z o.o.
02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37
Tel. (22) 868 52 68 do 70, Faks (22) 868 52 60

www.cenega.pl

Echelon: Wojownicy Wiatru. Wszelkie prawa zastrzeżone. © 2002 Buka Entertainment. Echelon: Wojownicy Wiatru. Wszelkie prawa zastrzeżone. © 2002 MADia. Wszelkie prawa zastrzeżone. GameSpy oraz wizualizacja „Powered by GameSpy" są znakami towarowymi GameSpy Industries, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Świat gier komputerowych poleca

Gry, które dopiero co miały premierę, szybko pokrywa gruba warstwa kurzu. Dlaczego? Bo pojawiają się nowe tytuły, które spychają poprzedników w niepamięć. Niekiedy jednak zdarzają się prawdziwe hity. Dyskutuje się o nich tygodniami, a gra kilka razy od początku do końca i nie ma się dosyć. Tu prezentujemy takie właśnie programy. Programy, w które mimo upływu czasu ciągle gramy.

Age of Mythology

Mówi się, że Age of Mythology to ostatni wielki RTS. Trzy narody: Grecy, Egipcjanie i Wikingowie walczą o dominację nad światem korzystając z pomocy różnych głównych i drugorzędnych bóstw. Doskonała grafika, czytelny interfejs i świetne wyważenie sił walczących stron czynią z Age of Mythology produkt godny uwagi nie tylko weteranów gatunku, ale i nowicjuszy.

ŚGK 1/03 ◆ strategiczna | cena: 169 zł ◆ dystrybucja: APN Promise

Medieval: Total War

Medieval: Total War to pozycja obowiązkowa dla każdego stratega. Kierując losami jednego z 12 narodów możesz zbudować wielkie, europejskie imperium. Sprawujesz kontrolę zarówno nad ekonomicznym rozwojem swojego państwa, jak i rozgrywasz w czasie rzeczywistym epickie bitwy, w których udział brać może nawet 10000 żołnierzy. Gra na długie wieczory.

cena: 169 zł ◆ dystrybucja: LEM | ŚGK 10/02 ◆ strategiczna

Grand Theft Auto 3

Wielki hit z Sony Playstation 2 teraz także dostępny na PC. Wcielasz się w postać bandziora, którego życie upływa pod znakiem ciężkiej pracy. Porywasz dla okupu, strzelasz do ludzi, kradniesz. Nie ma dla Ciebie żadnej świętości. Wszystko to ukazane jest w doskonałej grafice 3D i wzbogacone o równie dobrą muzykę. Gra dla ludzi o mocnych nerwach.

ŚGK 7/02 ◆ zręcznościowa | cena: 99 zł ◆ dystrybucja: Play It

No One Lives Forever 2

Druga część przygód agentki specjalnej Cate Archer zachwyci nie tylko jej miłośników, ale wszystkich którzy uwielbiają szybką akcję w stylu FPP i dobry humor. Cate znowu walczy z organizacją H.A.R.M. wykonując szereg niebezpiecznych misji w różnych częściach świata. Do gry, to nowość, wprowadzono elementy RPG, plus pokaźną liczbę wymyślnych gadżetów i broni.

cena: 129,99 zł ◆ dystrybucja: Play It | ŚGK 12/02 ◆ zręcznościowa

Mafia

Mafia to kolejna po doskonałych Max Payne i GTA 3 gra przedstawiająca życie poza prawem w doskonałej trójwymiarowej grafice. Tym razem przenosisz się w lata 30 ubiegłego wieku, do USA z czasów prohibicji. Wcielając się w rolę taksówkarza udaje Ci się zrobić błyskawiczną, acz pełną niebezpiecznych chwil, karierę w mafijnej rodzinie.

PL | ŚGK 9/02 ◆ zręcznościowa | cena: 99 zł ◆ dystrybucja: Play It

Warcraft 3

Warcraft 3 to pierwszy RTS firmy Blizzard z trójwymiarową grafiką. Równie doskonały co poprzednicy, oferuje graczowi aż cztery różne rasy. Każda z nich ma określone zalety i wady, zeń ich dokładne poznanie może zabrać całe tygodnie gry. Potencjalny następca Starcrafta w wielce o miano najlepszej gry swego gatunku.

cena: 129,90 zł ◆ dystrybucja: CD Projekt | ŚGK 8/02 ◆ strategiczna

KALENDARZ PREMIER

TYTUŁ/PRODUCENT	DATA WYDANIA	TYTUŁ/PRODUCENT	DATA WYDANIA
1503 A.D. - The New World/Electronic Arts	Luty 2003	**Lords of the Realm 3**/Vivendi	2003
Aquanox 2: Revelation/JoWood	Marzec 2003	**Master of Orion 3**/Infogrames	Styczeń 2003
BloodRayne/Vivendi	Kwiecień 2003	**Max Payne 2**/Take 2	2003
Breed/CDV	Maj 2003	**Mistmare**/Arxel Tribes	Luty 2003
Bounty Hunter/Electronic Arts	Luty 2003	**Polanie 2**/Topware	I kwartał 2003
Championship Manager 4/Eidos	Luty 2003	**Praetorians**/Eidos	Luty 2003
Colin McRae Rally 3/Codemasters	Marzec 2003	**Rainbow Six: Raven Shield**/Ubi Soft	Luty 2003
Command & Conquer: Generals/Electronic Arts	Luty 2003	**Rise of Nations**/Microsoft	Marzec 2003
Counter-Strike: Condition Zero/Vivendi	2003	**Sea Dogs 2**/Ubi Soft	2003
Delta Force: Black Hawk Dawn/Novalogic	Luty 2003	**S.T.A.L.K.E.R.Oblivion Lost**/Russobit-M	Luty 2003
Deus Ex 2/Eidos	2003	**Star Wars Galaxies: An Empire Divided**/Activision	Kwiecień 2003
Doom 3/Activision	2003	**Star Wars: Knights of the Old Republic**/Activision	III kwartał 2003
Duke Nukem Forever/Take 2	2003	**SWAT: Urban Justice**/Vivendi	2003
Enter The Matrix/Infogrames	Maj 2003	**Terminator 3: Rise of the Machines**/Infogrames	2003
Freelancer/Microsoft	Marzec 2003 (Z)	**Thief 3**/Eidos	2003
Good Cop Bad Cop/Virgin	2003	**Tomb Raider: The Angel of Darkness**/Eidos	Luty 2003
Gothic 2/JoWood	Marzec 2003 (Z)	**Tom Clancy's Splinter Cell**/Ubi Soft	Luty 2003
Hidden & Dangerous 2/Take 2	Kwiecień 2003	**Total Annihilation 2**/Infogrames	2004
Homeplanet/Russobit-M	Luty 2003	**Tron 2.0**/Disney Interactive	2003
Homeworld 2/Vivendi	2003	**Tropico 2: Zatoka Piratów**/Take 2	2003
IGI 2: Covert Strike/Codemasters	Luty 2003	**Unreal 2: The Awakening**/Ubi Soft	Luty 2003
IL-2 Sturmovik: The Forgotten Battles/Ubi Soft	Luty 2003	**Vietcong**/Take 2	2003
Imperium Galactica 3/CDV	Maj 2003	**Warlords 4**/Ubi Soft	2003
Impossible Creatures/Microsoft	Styczeń 2003	**World of Warcraft**/Blizzard	2003
Indiana Jones and the Emperor's Tomb/LucasArts	2003	**Xenus**/–	2003
Judge Dredd vs Judge Death/Vivendi	2003	**Xpand Rally**/Techland	Grudzień

UWAGA: Z – zmiana w stosunku do poprzedniego miesiąca P – nasze przypuszczenie

NOWOŚĆ!

ENCYKLOPEDIA GIER 2003

SUPER CENA! 19,90 złotych w tym 7% VAT

1868 gier na PC
szczegółowe informacje o każdej z nich

137 obszernych poradników

3600 tajnych kodów do 450 gier

9670 starannie wybranych ilustracji

GRY OnLine GRY EXTRA PREZENTUJĄ

ENCYKLOPEDIA GIER 2003

NA DWÓCH CD

GRY EXTRA 1/2003

PLAY POLECA

PREZENT! błękitny abonament MayClub

DZIAŁ SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ 0 801 120 003

Kluczowe informacje o setkach gier komputerowych składają się na kompletny wizerunek rynku gier komputerowych wczoraj, dziś i jutro

Zbiór skrupulatnie przygotowanych, obszernych i gotowych do wydrukowania poradników do najbardziej znanych gier, pomaga zagubionym graczom

Dzięki bogatemu i szczegółowemu interfejsowi odszukujemy informacje o grze w ciągu zaledwie kilku kliknięć

Błękitny abonament Mayclub daje nam dostęp do unikatowych zasobów www.gry-online.pl, jak również zapewnia sieciowe aktualizacje Encyklopedii

Więcej informacji : www.encyklopedia.gry-online.pl

GRY

NAJWIĘKSZY ZBIÓR INFORMACJI O GRACH KOMPUTEROWYCH

SZUKAJ W KIOSKACH!

GRY OnLine™

www.gry-online.pl
wortal na miarę twoich potrzeb

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

SAM-OTNY RYBAK

sYsyavor

DATA WYDANIA
MARZEC
http://www.ubi.com/US/Games/splintercell/

Rainbow Six Toma Clancy'ego znają wszyscy, a ci, którzy nie znali, mieli okazję miesiąc temu zapoznać się z tą grą dołączoną do poprzedniego wydania ŚGK. Clancy nie próżnuje i przygotowuje kolejną dawkę emocji, tym razem pod tytułem **Tom Clancy's Splinter Cell**. Sam-otny Sam Fisher, agent National Security Agency, w pełnej wersji gry otrzyma kilkanaście różnych zadań do wykonania. Wiecie, typowa „urzędnicza" robota do odfajkowania, tu kogoś odnaleźć, tam coś odnaleźć, a że ktoś opisywany jest jako „agent", a coś jako „tajne dokumenty", więc od razu atmosferka zahacza o klimaty filmów Bonda, tyle że z dreszczykiem emocji, a nie z przymrużeniem oka.

Gra to typowy TPP, tak znakomicie spopularyzowany przez Larę Croft. Kamerka lata dookoła jak szalona – nic to, że to gracz nią steruje przy pomocy myszy – można jednak wcisnąć magiczny klawisz i wówczas „przytula" się ona do ucha Sama, zaś pośrodku ekranu pojawia się ładny kursorek i gra staje się klasycznym FPS-em, w którym strzela się do botów. O, i tu zaczynają się schody. Jako człowiek zmanierowany grami sieciowymi, zawsze cierpię straszliwe katusze patrząc, jak profani niemający o grach sieciowych zielonego pojęcia bzdety wypisują na temat sztucznej „inteligencji" botów (nie bardzo bowiem jestem w stanie wyobrazić sobie większą profanację pojęcia „inteligencja" niż odniesienie go do działań botów). Zatem dla mnie z definicji każdy bot nie jest „sztucznie inteligentny", tylko „nieprawdopodobnie durny". I to mnie właśnie w całej grze razi już na starcie.

Siadając po raz pierwszy od trzech czy czterech lat do gry opierającej się o fabułę z wykorzystaniem botów spodziewałem się, że gatunek w jakiś sposób się rozwinął. Gdzie tam. Otwieram pierwsze drzwi. Stoi bot. Naturalnie plecami do mnie, nieruchomy, jakby otwarcie drzwi było nie do wykrycia niczym innym prócz wzroku (wyraźnie mają lepiej naoliwione zawiasy niż w redakcji, a i o przeciągach czy zmianie oświetlenia, ciśnienia bądź temperatury w pomieszczeniu nie słyszeli). Nieważne. Podchodzę, gość się zaczyna ruszać i oddalać. No jakbym widział „if (distance(player, bot) < 10) then move(bot);". Owszem, boty nie

Nie od dziś wiadomo, że rola oświetlenia w budowaniu nastroju jest ogromna, nie dziwi więc, że gdy przymkniemy oko na powtarzalność zdarzeń i rzeczywiście sztuczną „inteligencję" botów, wówczas klimacik robi się przedni.

gracza, nic ponadto. O, mówię sobie, nad takimi szczegółami już pracują... To dawaj trupa na ramię, drzwi otwieram i... kładę go w progu. No bo... jeśli opracowali mechanizm detekcji kolizji uwzględniający „ciała miękkie"... to chyba prostą detekcję dechy tworzącej drzwi z tym moim trupkiem też uwzględnili? Wracam po minucie, trup jak leżał w progu, tak leży. Tyle, że drzwi zamknięte. A nie chwalili się, że wbudowali Copperfielda...

Zrobiło mi się niecieka-wie. O, mówię, sprawdźmy dalej. Idzie gość, walę w niego cały magazynek (drobiazg, 30 pocisków), a ten dalej łazi... No, może kuli się w rogu, ale ewidentnie żyje, co przeczy mojemu intuicyjnemu przekonaniu o wzajemnej sprzeczności pomiędzy 30 postrzałami a zdolnością do życia. Wyobraźcie sobie, jak głupio mi się zrobiło, gdy jakiś czas później nie miałem już z czego strzelać do przeciwników łażących ze spluwami. Zachciało mi się, psia kość, nieśmiertelnego mordować...

zawsze pojawiają się dokładnie w tym samym czasie w tych samych miejscach, ale schemat jest aż nadto czytelny. No, mówię sobie, to czas teraz zrobić parę sztampowych testów, co to laik offline'owy mojego pokroju z trudem z otchłani pamięci wydobył. Walę w gościa parę strzałów dziwiąc się, że trzeba kilku trafień, by gość padł (nie mówiąc o tym, że reakcja na pierwsze trafienie jest flegmatyczny obrót... ja bym najpierw zmykał ile wlezie – może dlatego mojej inteligencji nie poprzedza przymiotnik „sztuczna"). Wreszcie mam com chciał: leży toto przede mną na podłodze. Pochylam się, podnoszę (o, to novum, za moich czasów trupów się nie dźwigało).

W tym momencie przypomniało mi się, że przed uruchomieniem gry dostałem karteczkę, na której twórcy zachwalali, jak to zaimplementowali (po polsku: wbudowali) mechanizm interaktywnego (to już chyba polski?) oddziaływania „ciał miękkich" z ciałami twardymi. Bez skojarzeń proszę, chodzi o rzeczy typu reakcja wirtualnej tkaniny na dotknięcie przez postać

Gry na szczęście nie budują wyłącznie niuanse techniczne (choć skutecznie potrafią podkreślić jej sztuczność i nienaturalność). Koniec zatem znęcania (tym bardziej, że licho wie, co to w wersji końcowej zobaczymy), czas na parę bardziej pozytywnych uwag. Zaczynamy od grafiki, zbudowanej za pomocą bibliotek graficznych ***Unreal Tournamenta 2003*** (rozbudowanych o pewne dodatkowe możliwości – vide wspomniane tkaniny).

SPLINTER CELL
JEST MIESZANKĄ GRY AKCJI I PRZYGODÓWKI

Z Mathieu Ferlandem rozmawiamy na temat najnowszej gry Toma Clancy'ego, zatytułowanej Splinter Cell.

Ilu ludzi liczy zespół tworzący *Tom Clancy's Splinter Cell*? Jak długo trwają już prace nad grą?

Prace nad tym projektem rozpoczęliśmy ponad 2 lata temu. Na różnych etapach prac zaangażowanych było przy nim od 20 do 65 osób – średnio 35.

Co jest tematem gry?

Kombayn Nikoladze, prezydent byłej radzieckiej republiki Gruzji, wypowiada wojnę Stanom Zjednoczonym korzystając z zaawansowanych technik wojny informatycznej. Armia USA przygotowana do walki z fizycznym przeciwnikiem jest bezsilna wobec skoordynowanego ataku informatycznego, który światowe media nazywają „High-Tech Vietnam". Jedyną osobą, która może stanąć do walki jest Sam Fisher, agent specjalny tajnej komórki NSA znanej jako „Third Echelon".

Czy przyjdzie nam się zmierzyć z tajną organizacją, jakimś nowym międzynarodowym zagrożeniem, czy światowym spiskiem?

W poprzednich grach Toma Clancy'ego takich, jak na przykład *Rainbow Six* celem było zlikwidowanie poważnego zagrożenia, co wymagało błyskawicznej reakcji odpowiednich służb. Do akcji wkraczał wówczas zespół Tęcza Sześć. W *Splinter Cell* także mamy do czynienia z zagrożeniem, ale poziom utajnienia jest tym razem znacznie wyższy. Działasz jako szpieg i nie możesz ani zostawić śladu swojej obecności, ani tym bardziej dać się wykryć. Sam i cały Third Echelon działają wbrew traktatom międzynarodowym, w razie wpadki nikt się zatem do nich nie przyzna. Jednocześnie informacje, jakie musi zdobyć Sam mogą zaważyć na podjęciu decyzji o rozpoczęciu III wojny światowej.

Jaką broń i gadżety będziemy mogli używać w *Splinter Cell*?

Sam ma standardowy pistolet kalibru 5.72 i modułowy zestaw SC-20k AR kalibru 5.56mm. Jest to broń szturmowa, którą obecnie testuje się w Stanach Zjednoczonych. Wyposażona w System Kontroli Ognia jest niezwykle skuteczna na większym dystansie. Może być również wyposażona w wyrzutnię granatów, flar, a nawet miniaturowych mikrofonów lub innych gadżetów nie służących do bezpośredniej eliminacji przeciwnika. Mówiąc konkretniej w grze pojawią się urządzenia, które już istnieją, lub mogą powstać w niedalekiej przyszłości. Są to między innymi ładunki ogłuszające, które można łatwo przymocować do ściany, małe kamery szpiegowskie, które można dosłownie przecisnąć pod drzwiami, urządzenia zakłócające prace kamer, systemy noktowizyjne i oraz pozwalające na widzenie w podczerwieni. Z wszystkich tych gadżetów tylko „samoprzylepne" kamery i neutralizatory kamer są wymyślone przez nas, reszta jest obecnie testowana przez armię USA, choć nikt się do tego nie przyznaje. Oczywiście wszystkie te gadżety Sam otrzymuje stopniowo, nie wszystkie na raz.

Jaki wpływ na waszą prace mają książki Toma Clancy'ego i on sam?

Tom Clancy jest głównie zaangażowany przy wymyślaniu ogólnej koncepcji gry, kiedy może wykazać się swoimi umiejętnościami tworzenia świetnych opowieści. Poza tym zajmuje się kontrolowaniem przebiegu prac nad projektem. To co jest szczególnego w przypadku *Splinter Cell* to fakt, iż oryginalny pomysł na stworzenie tej gry nie wyszedł od Toma, lecz zespołu, który obecnie pracuje nad tą grą. Pomysł ten został przedstawiony Clancy'emu i tak mu się spodobał, że dał nam zielone światło. Zastanawiam się, czy będzie to pierwsza gra, na podstawie której Clancy napisze książkę lub zrobi film, a nie na odwrót, jak było do tej pory.

Ile gier Toma Clancy'ego sprzedało się do tej pory. Która z nich odniosła największy sukces?

Do tej pory na całym świecie sprzedano ponad 7 milionów gier Toma. Największym sukcesem był *Rainbow Six Rogue Spear*.

Co sprawiło, że postanowiliście zmienić styl gier Toma Clancy'ego? Dlaczego tym razem gracz kontroluje tylko jedną postać, a nie cały zespół?

Splinter Cell jest mieszanką gry akcji i przygodówki, a nie typowym shooterem. Ponieważ środowisko gry jest bardzo interaktywne, było niejako oczywistym to, że zdecydujemy się na tryb TPP. Gracz ma jednakże pełną kontrolę nad ustawieniem kamery.

Czy Sam będzie działał w pojedynkę przez cały czas gry?

To zależy od gracza. Będzie można eksperymentować: ukrywać się, tak by nikt nie wiedział o obecności Sama lub walczyć i ukrywać ciała zabitych przeciwników... Czasami nie będzie zresztą można inaczej, gdyż przesłuchanie z użyciem siły będzie jedynym sposobem na wyciągnięcie informacji. Ale trzeba też pamiętać, że lepiej jest pozbyć się kogoś, niż zostawić niewygodnego świadka.

Co z trybem multiplayer?

Splinter Cell będzie grą tylko dla pojedynczego gracza. Być może coś zmieni się w wersji na Xboxa, ale to nic pewnego.

Czy wasz zespół ma jakieś dalsze plany, gdy już ukończy *Splinter Cell*?

Są dwie rzeczy, które chcemy zrobić: po pierwsze sprawić, by *Splinter Cell* był doskonałą grą, po drugie udać się na długie wakacje.

Dziękujemy za rozmowę. ❐

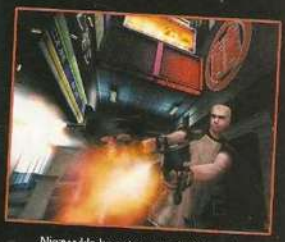
Powiem uczciwie, wolałbym, aby owe biblioteki nazywały się bibliotekami ***Splinter Cell***, jakoś to wszystko bowiem ciekawiej wygląda. Postać głównego bohatera jest bardzo szczegółowym obiektem 3D, z dużą liczbą detali. Dynamiczne oświetlenie robi swoje: nie dość, że postacie rzucają cienie, to widać jeszcze, jak na przykład po twarzy przesuwa się cień rzucany przez kratę ogrodzenia. Sam Fisher pałęta się po pomieszczeniach z dwoma ciekawymi urządzeniami przy oczach: noktowizorem i kamerą termowizyjną, zatem możliwość włączania i wyłączania światła w pomieszczeniach odgrywa istotną rolę. Ach, jakie to cudowne, jaką atmosferę buduje? Naturalnie, tylko trochę jakbym grał w... *Duke Nukem 3D*. Rok 1996, jeśli ktoś nie pamięta. Robią wrażenie tkaniny, fakt. Co prawda daleko im do miana „tkanin" (rodzaj odkształceń nasuwa skojarzenia z miękką blachą), ale jest to już ewidentny postęp i prawdziwa nowość. Niestety, wrażenie robi także liczba klatek na sekundę: nasz redakcyjny P 900 MHz z GF2 i 256 MB ledwo dychał, z trudem pozwalając na utrzymanie w 800x600 minimalnego poziomu grywalności. Nie powinno to jednak dziwić, taka jest cena postępu.

Skoro o atmosferze wspomnieliśmy trzeba podkreślić, że faktycznie w grze można się poczuć niczym superagent wykonujący superzadanie w supertajnej superbazie. Nie od dziś wiadomo, że rola oświetlenia w budowaniu nastroju jest ogromna, nie dziwi więc, że gdy przymkniemy oko na powtarzalność zdarzeń i rzeczywiście sztuczną „inteligencję" botów, wówczas klimacik robi się przedni. A to się podkraść gdzieś. A to odciągnąć uwagę botów rzucając gdzieś puszkę po Coli... A to wsunąć kamerkę pod drzwi... Pole do popisu jest ogromne, wiele też kombinowania, jak pozostając w ukryciu zrealizować własne plany. Zostawimy truposza na korytarzu – będzie zadyma, bierzemy więc toto na plechy i dreptamy w jakieś ustronne miejsce, gdzie dyskretnie pozbywamy się bagażu. Gra oferuje wiele tego typu niuansów i ich wykorzystywanie przez gracza może dać sporo satysfakcji. Aczkolwiek trzeba mieć doprawdy sztuczną inteligencję aby nie zdawać sobie sprawy z faktu, że ukrycie truposza jest doprawdy niewiele mniej alarmujące od plam krwi na podłodze (których w grze nie ma) czy też ewidentnego faktu BRAKU strażnika tam, gdzie być on POWINIEN. Ale nie wnikajmy w szczegóły.

Trudno oceniać na podstawie ledwo funkcjonującej bety całość gry, mającej według producenta zapewnić 20-30 godzin grania. Można jednak założyć, że miłośnicy gier TPP z pewnością się na *Splinter Cell* nie zawiodą. A niemiłośnicy? Tu wszystko zależy od tego, czy będą potrafili przymknąć oko na ewidentny fakt konfrontacji z przeciwnikiem któremu nie tylko do sztucznej, ale i do jakiejkolwiek inteligencji jeszcze bardzo, bardzo daleko. Jeśli wczują się w klimat, gra ich – najprawdopodobniej – nie zawiedzie. ❐

GRATHIUS WANTS YOU

Przyłącz się do Ruchu Oporu, przeciwko tyranii Korporacji Grathius



Niezwykle bogaty arsenał 30 broni, wspomoże Cię w walce z siłami Korporacji

Oszałamiające scenerie post-apokaliptycznych miast

DEVASTATION™

OPÓR RODZI REWOLUCJĘ

JUŻ WKRÓTCE

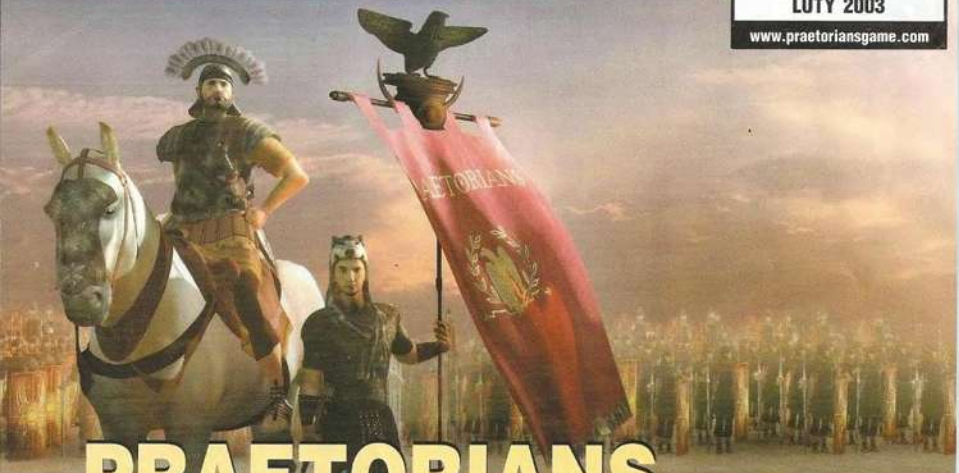
www.devastation.pl

POLSKA WERSJA PL

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Leomp Empik Multimedia Sp. z o.o.
02-948 Warszawa, ul. Obrońców 11
tel./fax (0-prefix 22) 851 73 (od 24 do 26)
www.lem.com.pl • lem@lem.com.pl

Devastation™ © 2002 ARUSH Entertainment, a spółka Arush Entertainment Broadcasting Corporation i Groove Media Inc. Stworzone przez Digitalis Studios, Inc. z zastrzeżeniem praw Unreal™. Oprogramowanie ARUSH Entertainment i Groove Media. Zrodo Unreal™ © 2002 Epic Games, Inc. MathEngine Karma™ © 2002 MathEngine PLC. Rozpowszechniane przez Rip Interactive Corp. Devastation jest znakiem handlowym World Entertainment Broadcasting i Groove Media Inc. ARUSH, ARUSH Entertainment, logo ARUSH Entertainment, i Play Outside the Box są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi World Entertainment Broadcasting Corporation. Groove Media i logo Groove Media są znakami handlowymi Groove Media Inc. Digitalis Studios jest znakiem handlowym Digitalis Studios, Inc. Epic Games, Unreal, Unreal Engine oraz związane z nimi logo są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi Epic Games, Inc. wykorzystywane zgodnie z licencją. MathEngine and Karma w sobie znane znaki handlowe są zarejestrowanymi znakami handlowymi MathEngine PLC, wykorzystywanymi zgodnie z licencją. Wszystkie pozostałe nazwy i logo są znakami towarowymi ich właścicieli odpowiednich firm. Wszystkie prawa zastrzeżone. Produkt przeznaczony wyłącznie do użytku prywatnego.

DATA WYDANIA
LUTY 2003
www.praetoriansgame.com



PRAETORIANS

RZYMIANIE TRZYMAJĄ SIĘ MOCNO

Dengar

Przyznam, że na tę nową strategię czekałem długo. Oceniając po wersji beta, chyba za długo. W życiu każdego gracza zdarzają się tytuły, które jeszcze zanim powstaną, budzą w nim wielkie emocje. Tak było w moim przypadku z pierwszą częścią ***Baldur's Gate***, ***Shogunem*** czy właśnie **Praetorians**. Moje nadzieje podgrzewały wysokie notowania, jakie ma u mnie hiszpańskie **Pyro Studios** – twórca **Praetorians**. Nie bez znaczenia były również realia antycznego Rzymu, w których osadzono akcję tego RTS-a. Niestety po bliższym kontakcie z wersją beta poczułem się nieco zawiedziony. Zastrzegam jednak, że mimo wszystko według mnie **Praetorians** będzie hitem roku 2003, a moje zastrzeżenia wynikają raczej z faktu, iż oczekiwałem czegoś innego.

Standard gier strategicznych wyznacza w chwili obecnej ***Medieval: Total War***. W porównaniu z nim inne RTS-y robią na mnie wrażenie zbyt uproszczonych i umownych. Liczyłem, iż **Praetorians** będzie odpowiednikiem serii ***Total War*** z rzymskimi legionistami i hordami barbarzyńców w roli głównej, a tymczasem **Praetorians** bliżej do ***Age of Mithology*** czy ***Warcrafta 3***, niż ***Medievala***.

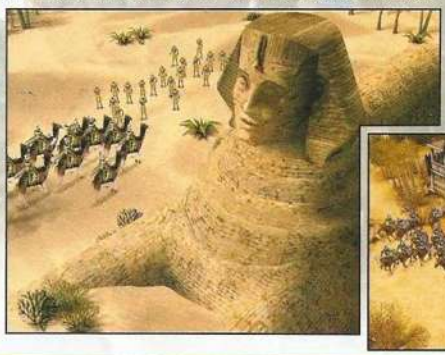
Sam tytuł jest mylący. Osnową kolejnych misji w grze są bowiem historyczne zdarzenia z wojen jakie prowadził Gajusz Juliusz Cezar – jeden z najświetniejszych wodzów w historii ludzkości. Problem tkwi jednak w tym, że formacja Pretorian powstała w roku 27 p.n.e., już po śmierci Cezara. Z założenia była to przyboczna gwardia cesarska, która niezwykle rzadko uczestniczyła w polowych kampaniach. Ale niech tam, jakiś tytuł musieli przecież wybrać... Kampania w trybie pojedynczego gracza rozpoczyna się od podboju Galii. Kto ciekaw losów tej wojny niech sięgnie po dzieło pióra samego Cezara „O wojnie galijskiej". Oczywiście historyczne wydarzenia odwzorowano z dużym uproszczeniem, przykroiwszy je do konwencji strategii czasu rzeczywistego. Przyjdzie Ci także walczyć w Egipcie i w jeszcze kilku innych mniej egzotycznych sceneriach.

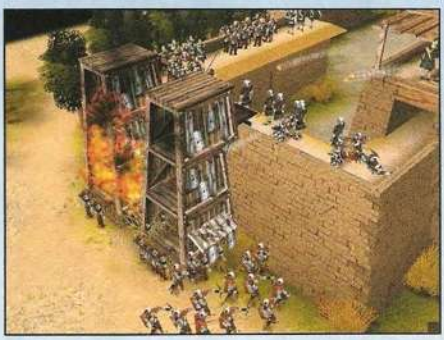
Praetorians to RTS zrywający z tradycyjnym schematem buduj, produkuj, zniszcz. Misje, jakie przyjdzie Ci wykonywać mają raczej taktyczny charakter. Nie znaczy to jednak, iż twórcy całkowicie zrezygnowali z produkcji jednostek podczas rozgrywki. Zajmując osady możesz przeprowadzać w nich zaciąg pomocniczych oddziałów, które odgrywają niebywale istotną rolę. **Praetorians** bowiem, to nie tylko walka, ale także konstruowanie mostów, maszyn oblężniczych, co stanowi zadanie, które wykonują właśnie takie posiłkowe oddziały.

Generalnie autorzy nie przesadzili z ilością rodzajów jednostek, co jest zresztą słuszne. W grze występują trzy podstawowe rodzaje wojsk – konnica, łucznicy i piesi żołnierze. W ich obrębie istnieją wy-

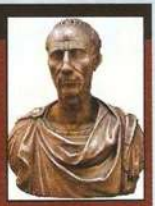
KIM BYLI PRETORIANIE?

Pretorianie, to w okresie republiki straż przyboczna rzymskich wodzów. Od 27 roku p.n.e. gwardia przyboczna cesarzy (zorganizowana przez Oktawiana Augusta), licząca ok. 4,5 - 5 tys. żołnierzy i stacjonująca poza murami Rzymu. Pretorianie mieli niebagatelny wpływ na wynik walk o tron cesarski (w czasach Tyberiusza, Kaliguli i Nerona, dowódcy pretorianów należeli do najbardziej wpływowych ludzi w imperium). Oddziały pretorianów zostały rozwiązane przez Konstantyna Wielkiego w 312 r.





ZABÓJSTWO CEZARA



Podobno kiedy Cezar wkroczył do senatu, wszyscy senatorowie, na znak szacunku podnieśli się ze swych miejsc. Niektórzy spośród popleczników Brutusa prześliznęli się za krzesło Cezara, inni zaś wyszli mu na spotkanie. Cymber chwycił obiema rękoma płaszcz Cezara, usiłując zerwać mu go z ramion. To był znak do ataku. Kaska pierwszy zadał cios. Sztylet zranił Cezara w szyję. Rana okazała się na tyle lekka, ze Cezar zdołał się jeszcze obrócić i wyrwać nóż, nie upadając przy tym. Świadkowie zamarli z przerażenia. Zabójcy wyciągnęli sztylety i okrążyli Cezara. Każdy zamachowiec zadawał cios i pchał ofiarę ku innym. Natomiast Brutus wbił sztylet w pachwinę Cezara. Podobno Cezar usiłował się bronić, ale gdy spostrzegł Brutusa zbliżającego się ze sztyletem w dłoni, zakrzyknął „I ty Brutusie przeciwko mnie", po czym osunął się na ziemię. Napastnicy powlekli Cezara pod posąg jego starego wroga Pompejusza. Posąg został unurzany we krwi. Cezarowi zadano podobno 23 rany kłute. Co ciekawe mordercy poranili się wzajemnie, kiedy w szamotaninie usiłowali wbić swe sztylety w jego ciało.

specjalizowane jednostki, a każda z nich ma specyficzne, wyjątkowe zdolności. Legioniści mogą formować słynnego „żółwia", czyli szyk, w którym osłaniają się wzajemnie tarczami z boków i z góry. Ponadto mogą ciskać we wroga swe bojowe oszczepy. Zwiadowcy mogą wysłać na rekonesans tresowanego sokoła lub wilka, oddziały gladiatorów zarzucać sieci na przeciwnika i tak dalej. Dzięki temu gracz otrzymuje zróżnicowaną armię, która jest w stanie realizować nawet wyrafinowane koncepcje taktyczne. Przynajmniej w teorii. Przyznam bowiem, że o ile podobała mi się struktura dostępnych oddziałów – zaznaczę jeszcze, iż co do zasady kierujesz nie pojedynczymi wojakami lecz całymi oddziałami – to mechanika walki rozczarowała srodze. Po pierwsze, choć być może zostanie to jeszcze poprawione, niedomaga sterowanie w ogniu walki. Mimo możliwości przypisania skrótów klawiszowych poszczególnym formacjom przy dynamicznej akcji zdarzało się, iż musiałem kursorem wskazywać właściwy oddział. Kolejny problem to toporne reagowanie na rozkazy. Jednostki wykonują je z pewnym opóźnieniem, co irytuje gracza przyzwyczajonego do szybkości reakcji jednostek z ***Warcrafta*** czy ***AoM***. Najgorsze są jednak starcia bezpośrednie. Momentalnie tworzy się bowiem kłębowisko, które można jedynie oglądać. Jakiekolwiek próby ingerencji, wycofania oddziału, przegrupowania – są z góry skazane na niepowodzenie. Pozostaje tylko obserwować i bawić się w wyliczankę – albo oni, albo my. W ***Medievalu***, póki pozwalał na to stan żołnierzy, mogłeś nimi dowodzić, w **Praetorians** po prostu rzucasz ich do ataku.

Bardzo podoba mi się za to odwzorowanie zasadzek i możliwość ukrywania jednostek. Każda polana czy zagajnik, kryć może nawet znaczne siły przeciwnika, tak więc zwiad i planowanie stanowią niebagatelną część rozgrywki. Z drugiej strony nieco mylą proporcje. Zdarza się bowiem, że cztery rachityczne drzewka zupełnie zasłaniają, niewidoczny do chwili ataku, duży oddział łuczników. Jak oni się pochowali za cienkimi pieńkami? Dodatkowo krew psuły mi ograniczenia w poruszaniu się. Galijskie tereny pełne lasów poorane są siecią ścieżek po których możesz się swobodnie poruszać. Z zagajnikami nie jest już tak prosto. Albo piechota może przez nie przejść (ewentualnie ukryć się w nich), albo nie. Nie da się tego ocenić, dopóki nie poślesz tam wojaków. Szukanie skrótów i ewentualnych dróg obejścia przeciwnika, to istna droga przez mękę. Rozumiem że konnica nie może zagłębić się w gęsty las, ale piechota idąca w luźnym szyku? Podobnie jest z rzeczkami. Tego rodzaju irytujących niekonsekwencji jest więcej.

Praetorians to RTS zrywający z tradycyjnym schematem buduj, produkuj, zniszcz. Misje, jakie przyjdzie Ci wykonywać mają raczej taktyczny charakter.

Z drugiej strony masz możliwość dowodzenia ciekawie zaprojektowanymi jednostkami i mimo wszystkich niedogodności, szansę realizowania swych własnych pomysłów domorosłego stratega. Rozgrywka jest nierówna, momentami szalenie wciągająca, chwilami nuży, czasem nawet denerwuje. Wierzę jednak, że w finalnej wersji twórcy poprawią grywalność, a przede wszystkim sterowanie w wirze walki. Dodam jeszcze, że przynajmniej pierwsze misje są niezbyt ciekawie rozwiązane koncepcyjnie. Zdobywanie galijskich wiosek to wyzwanie co najwyżej na szkoleniowe epizody.

Podsumowując – w kategorii RTS **Praetorians** plasują się w ścisłej czołówce, choć wersja beta wymaga jeszcze sporej pracy. Nie jest to jednak czysta strategia, o jakiej bym marzył. Innymi słowy trochę bliżej klimatowi tej gry do „Asterixa" niż „Gladiatora", a nie było to chyba celem jej twórców. Powtórzę jednak, mimo moich narzekań, że **Praetorians** będzie prawdopodobnie jednym z głośniejszych tytułów tego roku. ❐

Historia magią pisana

Na temat najnowszej gry firmy Black Isle zatytułowanej Lionheart rozmawiamy z Ionem Hardie, jej głównym projektantem i współproducentem.

***Lionheart*. Co kryje się pod tą nazwą?**

Lionheart to gra role-playing, której akcja toczy się w XVI-wiecznej Europie. Nie jest to jednak Europa taka, jaką znamy z podręczników historii. W naszej grze pojawia się magia, która sprawia, że rzeczy, które choć wydają się znajome, są jednak zupełnie inne.

Czy *Lionheart* będzie bardziej przypominał *Icewind Dale* z możliwością tworzenia całej drużyny śmiałków i mnóstwem walk, czy raczej *Baldur's Gate* z bardzo dobrą fabułą i dopracowanym rozwojem postaci?

Wzorowaliśmy się po trochu na obydwu grach. Innymi słowy *Lionheart* jest mieszanką tego wszystkiego, co tak kochamy w grach RPG. Będą tu zadania wymagające walki z hordami potworów i bestii, jak również zagadki wymagające myślenia i poznawania motywów kierujących zachowaniem różnych stworzeń. Mamy też świetną fabułę, w której znajdzie się między innymi bardzo interesujący wątek związany z postacią Ryszarda Lwie Serce, magią i ocaliwszy zmianą historii.

Jaki system gry wybraliście? AD&D tak jak w *Icewind Dale*, czy coś innego?

System, który wybraliśmy nazywa się SPECIAL i był on już przez nas wcześniej używany w *Falloucie*. Nie ma w nim klas postaci, co de facto pozwala graczowi kontrolować każdy aspekt rozwoju swojego bohatera. Można przydzielać punkty do takich cech jak Siła, Spostrzegawczość, Wytrzymałość, Wygląd, Inteligencja, Zręczność i Szczęście. Na bazie tych współczynników określa się wszystkie drugorzędne cechy takie jak: Odporność, Punkty Życia, Punkty Działania, oraz umiejętności. Co kilka poziomów doświadczenia gracz otrzymuje też Profity (Perks), które z kolei czynią daną postać jeszcze bardziej charakterystyczną i niepowtarzalną.

Kiedy i gdzie dokładnie toczy się akcja *Lionheart*? Skąd pochodzi magia, która pojawia się w grze?

Jak powiedziałem, akcja *Lionheart* toczy się w zmienionej wersji XVI-wiecznej Europy. Postać, którą grasz jest potomkiem Ryszarda Lwie Serce, który przed czterema wiekami spowodował tak zwane „Rozłączenie". Było to krótkotrwałe rozerwanie powłoki rzeczywistości, przez które do naszego świata wtargnęły różne magiczne duchy. Połączyły się one z mieszkańcami Ziemi, zarówno z tymi, którzy tego chcieli, jak i tymi, którzy próbowali się bronić i w ten sposób w naszym świecie nagle pojawiła się magia.

Jak będzie wyglądać sama gra? Czy w trakcie przygód spotkamy tylko ludzi?

Nie, poza ludźmi mamy jeszcze trzy inne rasy znane jako Sylvant, Demokin i Feralkin. Sylvant są najbardziej magiczni jako bezpośredni potomkowie rodziców, którzy wchłonęli magiczne duchy. Z tego powodu mają charakterystyczny wygląd, na przykład skórę i włosy w kolorze metalu. Demokins mają z kolei częściowo diaboliczną naturę, co w ich wyglądzie może się objawiać w formie spiczastych uszu i ostrych zębów. Demokins są jednak na tyle inteligentni, że potrafią zamaskować te cechy i żyć wśród niczego nie podejrzewających ludzi. Feralkins prezentują wyraźne ślady pochodzenia od duchów bestii. Są mocno zbudowani, mają spiczaste zęby i czasami pazury u dłoni, co czyni ich łatwo rozpoznawalnymi w tłumie.

Z kim będziemy walczyć?. Czy w grze pojawią się smoki lub istoty równie niebezpieczne?

Zmiany, które poczyniliśmy w historii, plus obecność magii pozwoliły nam stworzyć naprawdę przerażające bestie. W grze pojawia się plejada istot znanych z europejskiej legend, jednak nieco odmienionych w skutek „Rozłączenia". W mieście Nowa Barcelona, gdzie gra się rozpoczyna, napotkamy na przykład stado wilkołaków, oraz plemię podobnych do goblinów istot – bardzo inteligentnych stworzeń szerzących absolutny chaos i zamęt. „Rozłączenie" dało też początek wielu innym stworzeniom poczynając od zupełnie pozbawionych rozumu nieumarłych, a na niezwykle inteligentnych i zdeterminowanych przeciwnikach kończąc (których jednak nie mogę ujawnić). Smoki, owszem, występują w grze.

***Fallouta* kochaliśmy między innymi za doskonałe profity i umiejętności. Czy z *Lionheartem* będzie podobnie?**

Gracz może wybrać umiejętności dla swojej postaci na początku gry. Mają one zarówno działanie pozytywne, jak i negatywne. Profity otrzymuje się co trzy poziomy doświadczenia i mają one tylko pozytywne działanie. W miarę postępów w grze otrzymywał będziesz także punkty umiejętności. W chwili obecnej pracujemy nad szczegółami ponad 60 profitów obejmujących takie aspekty gry jak zwiększenie umiejętności, cech, czy szans na trafienie przeciwnika (patrz ramka).

Jak działa system magii w *Lionheart*?

Dopóki nie zaczęliśmy pracować nad *Lionheartem*, system SPECIAL nie przewidywał możliwości użycia magii. Musieliśmy zaprojektować ten element jako nowy komponent systemu. Całość działa na nieco innych zasadach, niż magia w „tradycyjnych" grach fantasy. Jak powiedziałem, gdy doszło do „Rozłączenia" do naszego świata dostały się duchy i potężne istoty z innych światów. Bez powłoki zewnętrznej były one jednak zupełnie bezsilne, wiele z nich poszukało sobie zatem nosiciela. Gdy tworzysz swoją postać możesz wybrać, jakiego rodzaju ducha chcesz posiadać – w tej chwili do wyboru są trzy: Elemental, Bestial i Feral. Kunszt rzucania czarów działać ma w oparciu o Twoje umiejętności, zaś zaklęcia podzielone będą na trzy rodzaje: zaklęcia myśli, niebios i plemienne. Gdy

PROFIT DLA KAŻDEGO

Necrosage – Twoja mroczna fascynacja niezliczonymi ciałami umarłych, które pozostawiłeś za sobą sprawiła, iż lepiej poznałeś ich specyficzne cechy. Dzięki temu, gdy walczysz z nieumarłymi otrzymujesz bonus +2 do trafienia. Z kolei każdy nieumarły, którego uda Ci się przywołać do życia zadaje w walce jedną ranę więcej. Wymagania: Inteligencja 5, Poziom 8

HISTORIA NOWEGO ŚWIATA

- 1095-1101 Pierwsza Krucjata
- 1119 Powstanie Zakonu Templariuszy
- 1145-1147 Druga Krucjata
- 1188-1192 Trzecia Krucjata prowadzona przez Ryszarda Lwie Serce
- 1192 „Rozłączenie"
- 1193 Anglia najeżdża północną Francję
- 1194-1243 Mroczne Krucjaty przeciwko Smokom Burzy
- 1336-1389 Piąta Krucjata przeciwko Nekromantom
- 1401-1420 Szósta Krucjata przeciwko Upadłym Duchom
- 1586 Zabójstwo króla Filipa II
- 1588 Czasy współczesne – Wielka Armada przygotowuje się do ataku na Anglię

zyskujesz nowe punkty umiejętności, możesz dodać je do danego rodzaju zaklęć zwiększając tym samym ich siłę. Awansując zyskujesz z kolei dostęp do nowych zaklęć z danej grupy.

Oczywiście do rzucenia czaru potrzebował będziesz manę. W odróżnieniu od innych gier RPG jej ilość nie będzie jednak uzależniona od inteligencji – gdyż ta cecha charakteru i tak ma bardzo wiele zastosowań w systemie SPECIAL – lecz od wyglądu i spostrzegawczości.

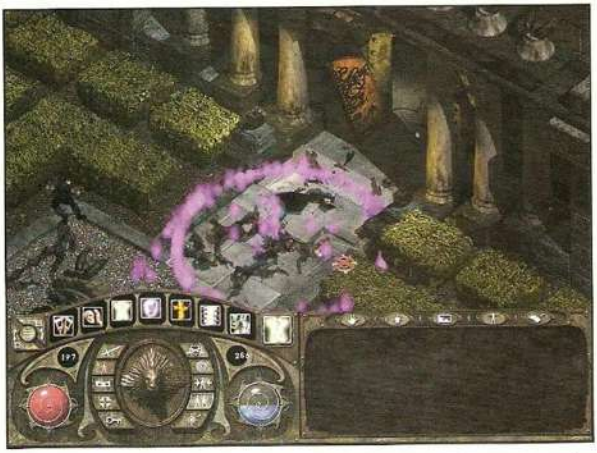
W chwili obecnej mamy stworzonych 57 zaklęć. Są w śród nich takie, które dają niewidzialność, zwiększają umiejętności prowadzenia rozmowy i walki, pozwalają przejąć kontrolę nad umarłymi, przywołać na pomoc roje owadów i duchy rycerzy, sprowadzić na ziemie lodową burzę i pioruny.

Biorąc pod uwagę miejsce i czas trwania gry, czy nie obawiacie się, że *Lionheart* będzie przypominać *Arcanum*? W Renesansie też miały miejsce liczne odkrycia naukowe i techniczne.

Nie. Staraliśmy się przedstawić w sposób realistyczny zarówno odmieniony przez magię świat, jak i ludzi, którzy wówczas naprawdę żyli. Będziesz mógł porozmawiać z Leonardo da Vinci, Galileuszem, Cervantesem, Cortezem, Nostradamusem. Wszyscy oni będą podobni do swoich historycznych pierwowzorów, lecz również naznaczeni przez „Rozłączenie". Leonardo da Vinci będzie na przykład bardziej praktykiem niż teoretykiem i rzeczywiście zbuduje katapulty, machiny wojenne i latające, o których tylko pisał w naszym świecie.

Jakiego rodzaju magiczne i nie-magiczne przedmioty znajdziemy w świecie *Lionhearta*?

Mamy dwa rodzaje magicznych przedmiotów: specjalne i te, które tworzone będą losowo w oparciu o poziom doświadczenia gracza – chodzi o to, byś na początku gry nie dostał ani zbyt mocnej broni, ani zbyt słabej. Co się tyczy pierwszej grupy przedmiotów, będą one miały własną historię, nazwę, możliwości. Bohater będzie mógł korzystać z magicznych nakryć głowy, pancerzy, butów,



rękawic, bransolet, płaszczy i pasów. Jest też sporo miejsca na biżuterię.

Dodam jeszcze, iż nasz generator przedmiotów magicznych może każdemu przypisać do trzech cech specjalnych, co daje tysiące możliwości. Możesz znaleźć amulety zwiększające szanse na odpędzanie umarłych, tarcze odbijające ciosy w taki sposób, że rany może odnieść atakujący czy bronie przywołujące pioruny.

Czy zanim zaczęliście tworzyć *Lionheart* prowadziliście jakieś badania historyczne? Jak duża część historii w *Lionheart* jest fikcyjna?

Zanim zabraliśmy się do pracy, przejrzeliśmy niezliczone książki i źródła w internecie, aby zgromadzić jak najwięcej wiadomości o wydarzeniach i ludziach tamtego okresu. Nasz główny scenarzysta ruszył potem sam do pracy, by z tych historii wybrać te najbardziej interesujące, a jednocześnie odpowiadające naszym specyficznym wymaganiom. Pozwoliło nam to zmienić historię, a jednocześnie pozostać jej bardzo wiernym.

Czy *Lionheart*, tak jak wasze wcześniejsze gry, również korzysta z engine'u Infinity firmy Bioware?

Nie. Zastosowaliśmy engine o nazwie Velocity firmy Reflexive, który wcześniej został wykorzystany w takich grach jak *Zax: The Alien Hunter* i *Star Trek: Away Team*. W *Lionheart* engine ten posłużył do stworzenia izometrycznego obrazu pola gry oraz wyrenderowania dwuwymiarowego tła, na które nałożone są również dwuwymiarowe postacie konwertowane w czasie rzeczywistym z trójwymiarowych modeli. Velocity pozwala także na pełne wykorzystanie antyaliasingu i modyfikowanie tła w czasie rzeczywistym, co daje olbrzymie możliwości dla tworzenia spektakularnych efektów graficznych. Kto grał w *Zaxa* na pewno pamięta sytuację, gdy trzeba było uciekać przed płynącą lawą.

Czy *Lionheart* będzie oferował opcję gry w sieci? Czy przewidujecie możliwość tworzenia modów do gry?

Już teraz *Lionheart* posiada doskonały tryb cooperative pozwalający na wspólną grę 4 osobom. Gdy grasz sam, różne postacie dołączają się i odchodzą od Ciebie w miarę jak rozwija się akcja, gdy grasz z kimś, możesz od razu rozpocząć zabawę mając przy boku drużynę. To zupełnie zmienia grę. Co się tyczy modów, na razie nie przewidujemy możliwości ich tworzenia, ale kto wie, czy nie zrobimy tego jakiś czas po premierze gry.

Ostatnie pytanie, kiedy *Lionheart* ujrzy światło dzienne?

Na razie nie chcę podawać dokładnej daty, ale na pewno w tym roku.

Dziękuję za rozmowę i życzę dalszych sukcesów w tworzeniu gier RPG. ❐

Z archiwów X

10 lat za nami

Przy okazji tej jakże okrągłej rocznicy, postanowiliśmy po raz kolejny przepytać redaktorów tworzących ŚGK. Każdemu zadaliśmy dwa pytania, które wymagały z pewnością (przynajmniej w niektórych przypadkach) sięgnięcia w mroki przeszłości i powrotu w myślach do jakże pięknego roku 1993.

1 W jaki sposób i kiedy dołączyłeś do zespołu tworzącego ŚGK?

2 Jakie było najbardziej niesamowite lub zabawne zdarzenie, które się Tobie przytrafiło podczas prac nad Światem Gier Komputerowych.

OTO CO ODPOWIEDZIELI REDAKTORZY ŚGK

PIOTR PIEŃKOWSKI

1 Wyłuskał mnie z szarej codzienności i polecił wydawcy „ŚGK" Wiktor Żwikiewicz. Na spotkanie przyszedłem bardzo spięty. Miałem nowe pismo tylko składać, ale obawiałem się, że mój kompletny brak znajomości gier komputerowych (tak, tak!) wyeliminuje mnie z załogi. Dlatego przy rozmowie kwalifikacyjnej nie wspomniałem o tym drobnym mankamencie. Na szczęście w redakcji stała przepastna szafa z grami (ok. 300 tytułów!), więc zostając na popołudnia, a nierzadko i nocki, szybko nadrabiałem zaległości w swojej wiedzy. W kwartał później wiedziałem już tyle, żeby bez stresu przyjąć zaoferowane mi przez wydawców stanowisko Naczelnika. A potem już się potoczyło.

2 Mam wrażenie, że ostatnie 10 lat składało się z samych niezwykłych sytuacji – pewnie to dlatego, że z racji stanowiska brałem udział w każdym niemal takim zdarzeniu. Gdybym jednak miał wybierać, to najciekawszy wydaje mi się okres, kiedy graliśmy w redakcji w *Duke Nukem 3D*. Miałem wtedy napisać tekst o opcji multiplayer w tej grze i chcąc nie chcąc musiałem się włączyć do redakcyjnych rozgrywek. Jak inni, grałem dniami i nocami, dostając omamów słuchowych i wzrokowych. W realnym świecie odnajdywałem elementy z tej gry (np. kratki wentylacyjne, kontenery na śmieci), rozpaczałem, że nie mam sterydów, żeby szybciej wrócić do domu, stałem się nieufny i wrogi wobec kolegów z redakcji, widząc w nich barczyste postacie alter-Duke'a. Wszystko zaczęło mi się mieszać, a do tego kompletnie zapomniałem o tekście. Z trudem zapanowałem nad sobą i zająłem się artykułem. Co śmieszniejsze, kiedy go napisałem, mimo świadomości, że przesadzam, wróciłem do sieciowania. To były wspaniałe czasy.

MICHAŁ J. ADAMCZAK

1 Za moją obecność w zespole „Świata Gier Komputerowych" odpowiedzialny jest Piotr Orcholski; uczęszczaliśmy na tę samą uczelnię, grywaliśmy w jednej drużynie RPG – i przy okazji wydało się, że obaj lubimy gry komputerowe. Piotr podszedł mnie iście rolplejowym fortelem: nie mówiąc skąd, co i jak, wypożyczył mi parę gier, na które wówczas polowałem, a gdy mu je oddawałem, rzekł tajemniczo: „możesz mieć wszystkie gry, jakie zechcesz". Czy nałogowy gracz mógłby nie ulec takiej pokusie? Zwłaszcza, że w zamian musiałem tylko odwiedzić redakcję, w której pracował Piotr. Nie przypuszczałem wówczas, że prawdziwa cena jest znacznie wyższa: w efekcie tego układu oddałem „ŚGK" siedem lat swojego życia, myśli i uczuć.

2 Jednym z wydarzeń, które do niedawna okryte były mgłą tajemnicy, są zakulisowe wydarzenia, jakie doprowadziły do pojawienia się na płycie „ŚGK" gry *Allied General*. Otóż nigdzie wówczas nie mogłem zdobyć kolejnego z serii, *Pacific Generala*, umyśliłem sobie więc, że namówię redakcję na wydanie obu Generałów, tylko po to, by mieć je w swojej kolekcji... Wsparł moją krucjatę Piotr Orcholski, również fan cyklu – i w ten sposób *Allied General* trafił na naszą płytę. Niestety, *Pacific Generala* już się nie doczekaliśmy – za sprawą (nie)Porozumienia.

PIOTR ORCHOLSKI

1 Swój pierwszy tekst o grach napisałem, gdy Świat Gier Komputerowych był raptem pomysłem ucieleśnionym w postaci dodatku do miesięcznika „Amigowiec". To było w 1992 roku, mam zatem jeden z najdłuższych w redakcji stażów pracy. Jak do niej trafiłem? Proste. Pierwszym wydawcą Świata Gier Komputerowych był mój kolega z klasy. Wspólnie grywaliśmy w AD&D, ja zaś miałem to szczęście, że już w 1990 roku miałem PCeta i mogłem pisać. Wtedy myślałem żeby go sprzedać i kupić... Amigę!

2 Jakieś dwa lata temu w redakcji zapanowała moda na pistolety strzelające plastikowymi kulkami. Pamiętam, że rozgrywane były nawet zawody. Prawie każdy miał swoje pistolety, które trzeba zaznaczyć, wyglądały bardzo realistycznie. Pewnego wieczoru zorganizowaliśmy małą imprezę, piwa i chipsów w bród, a gdy humor zaczął dopisywać ktoś rzucił hasło „strzelamy do tarczy". W tym momencie wszedł doręczyciel pizzy, którą ktoś wcześniej zamówił. Biedny człowiek rozejrzał się, zobaczył mnóstwo osobników wymachujących pistoletami i chyba się przestraszył. Położył pizze na stół i po prostu uciekł nawet nie biorąc pieniędzy. Na jego miejscu zrobiłbym prawdopodobnie to samo, ale cała sytuacja wydawała i nadal wydaje mi się strasznie zabawna.

BARTEK LEWANDOWSKI

1 Do zespołu dołączyłem troszkę ponad dwa lata temu za namową Elektrycznego. Czasem w trakcie zajęć na studiach zdarzało nam się dyskutować o grach komputerowych i któregoś razu Michał rzucił hasło: „A może chciałbyś dla nas pisać?". Tak się złożyło, że pytanie padło jakoś tak tuż przed wakacjami i sprawa początkowo rozeszła się po kościach. Do kwestii wróciłem jesienią, z nastaniem nowego roku akademickiego. Sprawy potoczyły się szybko: odwiedziłem redakcję, dostałem na próbę recenzję *Konunga*, tekst okazał się w miarę dobry... no i tak to się wszystko zaczęło.

2 Mało brakowało, a już na starcie bym się lekko wygłupił. Nie wiedząc co to za firma, do której mam właśnie iść na rozmowę o pracę, spytałem Elektrycznego, czy może powinienem się jakoś ładniej ubrać (koszula, marynara, krawat itd). Ostatecznie za radą kumpla wybrałem strój nieoficjalny. Gdy się o całej sytuacji dowiedział ManJAk, wybuchnął swoim donośnym śmiechem i wyraził ubolewanie, że jednak w końcu nie odstawiłem się jak żaba na zastrzyk, bo przynajmniej byłoby się z czego pośmiać.

MACIEJ JASIŃSKI

1 Byłem wówczas na drugim roku studiów. Podczas jakiegoś „okienka" zgadałem się z jednym magistrem, z którym miałem zajęcia. Okazało się, że w wolnych chwilach, podobnie jak ja, włącza sobie gierki. „Jednak ich nie kupuje, bo zazwyczaj pożycza od kolegi, takiego wysokiego, co to jest naczelnym Świata Gier Komputerowych". Za pośrednictwem owego magistra umówiłem się na spotkanie, wpadłem do redakcji, napisałem dwa próbne tekściki i tak to się wszystko zaczęło.

2 W redakcji praktycznie codziennie zdarza się coś zabawnego. Gdybym miał jednak coś wybrać, to historię związaną z pomyleniem przeze mnie zawartości paczek z nagrodami. Otóż do pewnej osoby trafiły dwa pierwsze tomy książki, a do innej dwa drugie tomy. Szczęśliwy odbiorca dwóch tomów drugich zadzwonił, że chciałby je wymienić. Żaden problem – pytanie tylko, kto z długiej listy nagrodzonych mógł mieć dwa tomy pierwsze. Wśród zwycięzców konkursu jedna osoba była z Bydgoszczy. Zażartowałem wówczas na głos, że – „Fajnie by było, gdyby to ona dostała te dwa pierwsze tomy". A tu dosłownie w tym momencie wchodzi tato nagrodzonej osoby, dzierżąc w ręku poszukiwaną książkę. Dostałem takiego napadu śmiechu, że musiałem się ewakuować z redakcji, aby ów rodzic nie pomyślał sobie, że coś ze mną nie tak.

PIOTR BILSKI

1 Mój pierwszy kontakt z ŚGK miał miejsce w 93 roku, kiedy to zaciekawiony recenzją gry *Black Crypt* kupiłem pierwszy numer tego miesięcznika. Akurat w nim ogłoszony został konkurs literacki pt. „Moja ulubiona gra", w którym wziąłem udział. Zostałem jego laureatem nagrodzonym za tekst na temat *Wing Commandera*. Członkiem redakcji zostałem jednak rok później, kiedy to latem 1994 pod wpływem ogromnego wrażenia, jakie zrobiła na mnie gra Reunion postanowiłem samorzutnie napisać jej recenzję.

2 Gra w *Wing Commander: Prophecy* pochłonęła mnie do tego stopnia, że straciłem kontakt ze światem zewnętrznym. Nieświadomy mojego stanu jeden z kolegów paląc papierosa schował się za krzesłem na którym siedziałem. Kiedy dym papierosowy dotarł do moich nozdrzy, pierwsza myśl, jaka mi zaświtała, była mniej więcej taka: „Trafili mnie! Palę się!".

ARKADIUSZ MATCZYŃSKI

1 Oj, muszę głęboko sięgnąć do pamięci. Z redakcją jestem niemalże od samego początku. Zadebiutowałem w numerze 9-10/1993 recenzując *Railroad Tycoon, Goal!* i *Titus the Fox*. To były czasy! Wówczas byłem szczęśliwym posiadaczem Amigi 600. Swoją wieloletnią przygodę z ŚGK rozpocząłem dzięki koledze pracującym w Amigowcu. Jakby nie spojrzeć, ja także świętuję 10-lecie.

2 Zdarzenie, jakie zapadło mi w pamięci, to przygotowywanie jednego z cedeków do ŚGK. Był to okres wakacyjny, kiedy to razem z Adamem Gregrowiczem wylatywaliśmy na Cypr. Autobus do Warszawy był bodajże o 16, a o 14 płyty były gotowe do wysyłki.

TOMEK ŁOBODA

1 "W jaki sposób"... Hm, typowo dla tamtych czasów. Ktoś zapytał „pomożecie", a ja ochoczo odpowiedziałem „pomożemy". Było to na zebraniu redakcyjnym Ś.P. Amigowca – takiej gazetki dla miłośników komputera Amiga. Padła wówczas propozycja przekształcenia działki o grach, którą akurat przejąłem pod swoje skrzydła, w niezależne czasopismo. I tak jakoś to się potoczyło.

2 Najbardziej utkwiła mi w pamięci sytuacja świetnie oddająca specyfikę pracy redakcyjnej. W dawnych czasach pomieszczenie składu nie miało okien. Pewnego razu po zakończeniu parodniowej walki z kolejnym numerem magazynu pożegnałem się ze wszystkimi serdecznym DOBRANOC, po czym otworzyłem drzwi wejściowe i stanąłem oślepiony słońcem. Ot, w zamknięciu kompletnie rozsypał się zegar biologiczny. Do dzisiaj pamiętam te spojrzenia pełne współczucia i politowania...

ADAM GREGROWICZ

1 Pisywałem swego czasu do miesięcznika „Amigowiec". Ponieważ „Amigowiec" i „ŚGK" miały wówczas tego samego wydawcę, dano mi szansę spróbować napisać recenzję gry – *Camousie Virtual Golf*. No a potem jakoś już poszło. Przez te prawie 8 lat udało mi się robić to co lubię, czyli grać, grać i grać, a przy okazji dokładać co miesiąc swoją cegiełkę do „ŚGK".

2 Najbardziej utkwił mi w pamięci obraz tak zwanej Duke-Nuke manii. Cała redakcja grywała wówczas w *Duke Nukem 3D* zapominając o bożym świecie i wrzeszcząc w niebogłosy przed monitorami. Przeszliśmy wówczas chyba wszystkie etapy uzależnienia i manii. Po prostu szaleństwo. Po jakimś roku na szczęście nam przeszło. Zaczęliśmy wtedy grać w.... No ale to już inna historia.

JAREK CHROSTOWSKI

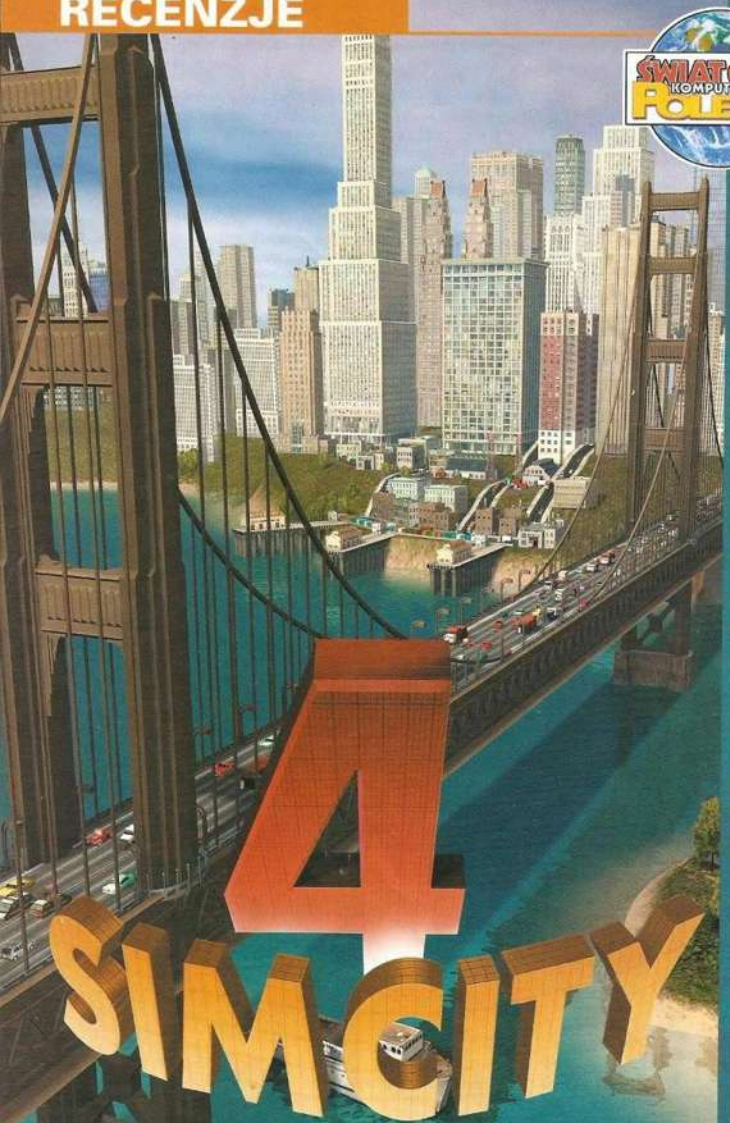
1 Właściwie to nie ja dołączyłem do „ŚGK", to „ŚGK" dołączył do mnie. Wokół „Amigowca" wyewoluowało z czasem całe wydawnictwo – „Alfin". Któregoś razu siedząc w redakcji usłyszałem, jak to panowie w pokoju obok nad czymś usilnie debatują. Chcieli zrobić nowe pismo, miesięcznik o grach komputerowych. „Alfinowy" okres „ŚGK" upływał jednak przy moim minimalnym udziale. W 1996 roku po raz pierwszy współpracowałem nieco intensywniej, prowadząc działkę sprzętowo-internetową oraz przygotowując pierwsze dwa „eśgiekowe" cedeki. Wtedy też zaraziłem się grami sieciowymi, co niestety zostało mi do dziś.

2 Jestem facetem paranoicznie poważnym jeśli chodzi o podejście do pisania tekstów, zatem podczas klepania w klawiaturę nie przeżywam nieprawdopodobnych przygód, a i zabawnych literówek jakoś za wiele nie robię.

KAROL SZMYT

1 Dawno, dawno temu, w nie tak odległej galaktyce, do RPG-owej drużyny Starwarsowych zapaleńców dołączył nowy gracz. Ów osobnik, zajmujący się przemytem, niejednokrotnie zaskakiwał, zarówno mnie jako mistrza gry, jak i pozostałych graczy śmiałymi akcjami, pomysłowością oraz niespodziewanymi decyzjami. A po jednej z takich ekscytujących sesji ManJAk – bo o nim mowa, zaskoczył mnie raz jeszcze proponując mi napisanie próbnej recenzji. Oczywiście, taka oferta nie mogła zostać odrzucona i z radością ją przyjąłem.

2 Takich zabawnych wydarzeń tu nie brakuje. Wystarczy wspomnieć o ekscytujących turniejach w darta, niemal obsesyjnym zbrojeniu się redaktorów w pistolety na 6 milimetrowe kulki lub o imprezach z elementami znanymi z filmu Fight Club. Podsumowując w trzech słowach: „zacna to kompanija".



ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH POLECA

Własny kąt dla milionów

Obalić mit, zrównać z ziemią legendę. Wyświechtać ideał. Klasyka rynku w nowym wydaniu kontra zgryźliwy recenzent z łezką w oku wspominający dawne czasy. Sim City 4 kontra Świat Gier Komputerowych reprezentowany przez niżej podpisanego. Pierwsza runda!

lusiek

Pierwsza runda dla Maxis

Gong! Iusiek rzuca się na grę z pasją godną rozjuszonego tygrysa. Błyskawicznie przebija się przez kilka pierwszych opcji menu i utyka na dobre. Sim City 4 przechodzi do kontrataku, zalewając recenzenta potokiem informacji. Dzielny gracz nie poddaje się i stosuje odwieczną taktykę odkrywców nowinek: jednym kliknięciem otwiera okno samouczka. Błąd, błąd! Teraz gra znów jest górą! Bogaty tutorial pomiata reprezentantem ŚGK po całej mapie!

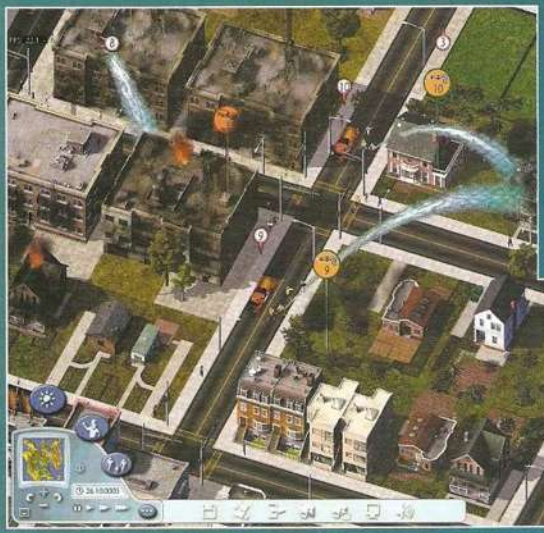
Przyznaję, że od samego początku nie miałem do czego się w grze przyczepić. „Samouczek" wyjaśnia wszystkie opcje niezbędne do rozpoczęcia zabawy w przystępny sposób, i dobrze, bo jest co wyjaśniać. Uczy wznosić teren, obniżać go, wypiętrzać góry i zalesiać równiny. Zaraz potem zafundował mi poradnik dla początkujących burmistrzów, w jasny i zwięzły sposób informując o sposobie stawiania pierwszych kroków w zawodzie będącym połączeniem pracy ekonomisty, architekta, prawnika i podglądacza-masochisty. Choć interfejs jest prosty i składa się z kilku zaledwie przycisków, liczba opcji w rozwijalnym menu z początku przytłacza. „Samouczek" prezentuje najważniejsze. Zoom, czyli przybliżenie, przyśpieszenie lub zatrzymanie czasu gry, zarządzanie podstawowymi funkcjami miasta.

Wszystko jak należy

Gong! Pierwsze starcie było bezkrwawe. Teraz przeciwnicy krążą wokół siebie. Badają wzrokiem. Sim City 4 prężą muskuły, nie może doczekać się dalszych prób. Maxis jest pewien swego zawodnika, nad którego wyglądem i działaniem pracowały sztaby grafików i programistów. 5 stopni zoomu i oddalania, cztery kierunki obrotu kamery mają ponoć pozwolić zajrzeć w każdy kąt. Podział na dzień i noc, realistyczne efekty świetlne – Maxis twierdzi, że nie zapomniał o niczym.

Engine **Sim City 4** zapowiadano jako rewelacyjne i wydajne narzędzie. Po odsianiu marketingowego szumu, oczekiwania w większej części sprawdziły się. Przy najwyższym poziomie detali gra zwalniała, lecz na procesorze AMD 1.5G Hz zaopatrzonym w – trzeba to wyraźnie zaznaczyć – niespecjalnie wydajny akcelerator graficzny. Engine jest dobry, lecz nie tak dobry, jak można by z zapowiedzi oczekiwać. Do takiej praktyki gracze są już jednak niestety przyzwyczajeni.

Rozgrywka za to prezentuje się okazale. Setki drobnych szczegółów przyciągają oko. Drzewka w ogrodach domków, skrzące się okna wieżowców, samochody i kolejki śmiga-



jące po ulicach, lądujące samoloty. Budynki w grze nie powstają znikąd, są stopniowo wznoszone przez pracowitych budowlańców. Gdy grałem, drogi były błyskawicznie kładzione przez ekipy drogowe, poruszające się po nich samochody przestrzegały zmian świateł na skrzyżowaniach.

Żeby nie było zbyt cukierkowo, budynki niszczeją w mniej zadbanych dzielnicach, stając się zapuszczone i brzydkie. Gdy na miasto spada klęska żywiołowa, przerażeni piesi rozbiegają się w popłochu. Fabryki dymią i trują, przed zakładami usługowymi kierowcy walczą o miejsca parkingowe, nieopłaceni transportowcy strajkują. Do spazmów śmiechu doprowadziły mnie malutkie zombi i wampiry prowadzące na miejskim cmentarzu swe własne nie-życie.

Spełniono w pełni obietnice wprowadzenia trójwymiarowego środowiska gry, w którym budowa miast nie rozgrywa się na terenie płaskim jak deska, ale obejmuje wzgórza, góry, plaże, płaskowyże. Budynki stawiać można na każdym niemal terenie, choć nie przetrwają długo na szczycie wulkanu wyrzucającego potoki lawy.

Sennik urbanisty

W grze doświadczyłem zadowalającej różnorodności dostępnych budowli, ale do tego przyzwyczajono już graczy za czasu ***Sim City 3000***. Na pierwszy rzut oka widać różnicę między tanią kamienicą czynszową z początku wieku a wiktoriańskimi zabytkowymi domami dla bogaczy. Szkoda tylko, że miejscami style architektoniczne mieszają się ze sobą bez ładu i składu. Bonusem dla bogatych i zdolnych graczy są specyficzne budowle, rozpoznawane na całym świecie. Empire State Building, Sfinks, Big Ben i inne z pewnością upiększą ulicę Twej metropolii.

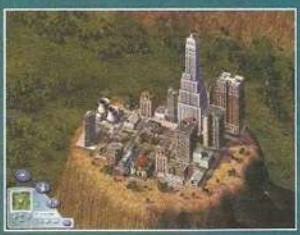
Nie mogę też niestety przyczepić się do muzyki i efektów dźwiękowych. Kilkanaście podkładów, głosy miasta żyjącego gdzieś w głębi ekranu, naprawdę nastrojowa muzyka. Podsumowując w pięciu słowach: gra wykonana jest bez zarzutu. Jeśli umiejętności burmistrza dopisza, miasto zamienia się w tryskający życiem i energią świat. Brak mi za to jednego poziomu zoomu. Pokusa by przyjrzeć się zamieszkującym miasto Simom z bliska jest ogromna. Jednak rozumiem twórców gry – musieli osiągnąć kompromis między grafiką a wydajnością. Osiągnęli go – i dzięki temu **Sim City 4** dostępne jest dla szerszej gamy graczy niż przykładowo ***Morrowind***, którego szalone wymagania sprzętowe nieuchronnie skazują na pozostanie marzeniem fanatycznych miłośników cRPG.

Co by tu jeszcze zepsuć

Runda trzecia! „Krzesłem go, krzesłem" – wyje widownia. Recenzent spuszcza na Sim City 4 deszcz meteorytów, wściekle wirujące tornado, burzę błyskawic. Jakby tego było mało, nad wszystkim wyrasta wulkan niczym czerwony nagrobek niszczycielskiego tryumfu. Gra trwa jednak dalej. Kilka kliknięć i nowe miasto Simów podnosi się z popiołów.

„God mode", czyli tryb boga nieźle mnie ubawił. Zrzucałem na wykreowane przez komputer miasto najgorsze plagi i obserwowałem, jak radzą sobie dzielna policja i straż pożarna. Gra posiada bardzo sprytną opcję automatycznej pauzy akcji w przypadku nagłych kłopotów. Masz wtedy, burmistrzu, okazję zareagować – wysłać w miejsce pożaru wóz strażacki lub policyjny w miejsce przestępstwa. Wpływa to oczywiście na Twoje notowania u mieszkańców, ale o tym za chwilę. Tryb boga to idealny sposób na przetestowanie, jak miasto radzi sobie w chwili próby. Szkoda, że nie ma opcji powodzi...

„God mode" jest także testem sprawności interfejsu. Trochę się zawiodłem. Obsługa jest co prawda intuicyjna, brakuje jednak większej ilości skrótów klawiszowych. Za to za pomocą zaledwie kilku kliknięć dostępne są wszystkie opcje gry. Na pasku u dołu ekranu umieszczono najważniejsze wskaźniki, takie jak popularność burmistrza i na jakie budynki jest zapotrzebowanie. W przypadku braku tak podstawowych potrzeb jak dostęp do drogi, prądu elektrycznego czy wody nad domami pojawia się wyraźnie widoczna ikona, symbolizująca poważny problem, z którym musisz się, drogi burmistrzu, jak najszybciej uporać. O każdym elemencie swego miasta możesz uzyskać dodatkowe informacje. Po naprowadzeniu kursora-znaku zapytania na budynki miejskie uzyskasz informację o ich wydajności. Po przyjrzeniu się w taki sam sposób domom – o ocenie poziomu życia przez mieszkańców. Nie są to czcze ozdobniki. Elektrowniom możesz zwiększyć dotacje



Niech się mury pną do góry!

Kilka bezsensownych posunięć urbanistycznych stawia reprezentanta ŚGK w defensywie. Przyszłościowe myślenie nie uzasadnia rozmachu inwestycyjnego, który czyni dalszy rozwój miasta uzależnionym od litości banków! Ale kiks, panie Dudek! To znaczy – recenzencie!

Kilka bezsensownych (oczywiście umyślnie!) posunięć bardzo szybko nauczyło mnie rozsądnego planowania. Po restarcie zacząłem uważniej przypatrywać się prawom rządzącym miastem. Są one oczywiste, lecz – jak pokazuje szara praktyka polskich miast – często niedostrzegane. Mieszkańców, przemysłowców i inwestorów przyciągamy tworząc trzy rodzaje stref przeznaczonych do zagospodarowania. Na tym bezpośredni wpływ się kończy. Mieszkańcy napłyną w Twe ramiona, jeśli stworzysz im dobre warunki. Dbanie o Simów zaczyna się już na poziomie budowania wspomnianych stref. Obserwując żółto-niebieskozielony pasek menu dowiesz się, na jaki typ gruntów do zagospodarowania jest akurat zapotrzebowanie.

Istnieje szereg środków perswazji pośredniej. Najprostszy to niskie podatki. Inny – Simowie chętniej wprowadzą się do miasta bezpiecznego i czystego, z dobrym poziomem edukacyjnym. Rozwijaj więc miejską infrastrukturę (pamiętając o zachowaniu umiaru). Nierozważnie rozbudowaną sieć kanalizacyjną zrujnuje budżet, zbyt wiele komisariatów też szybko wyczyści miejską kasę. A to przecież tylko niektóre z aspektów jego życia. Musisz zwrócić uwagę na zasięg skutecznego działania, jaki ma każdy z budynków. W tej wersji ***Sim City*** nie wystarczy już zbudować jeden szpital czy komisariat na całe miasto. Dla dobrego rozwoju każda dzielnica musi mieć własne budynki użyteczności publicznej. Jeżeli w jednej części miasta ulokujesz parki, szkoły, będzie tam bezpiecznie i ładnie, możesz liczyć na zostanie idolem mieszkających tam Simów. Z kolei ludziki widzące ze swych okien wyłącznie dzielnicę przemysłową i lotnisko nigdy nie zasilą szeregów Twych fanów i będą spluwać na dźwięk imienia swego burmistrza...

Nowością jest sposób obliczania wartości gruntu oraz prestiżu stojących na nim budynków: programiści oddali do dyspozycji gracza trzy rodzaje budynków w każdej z trzech stref budowlanych. Możesz więc przeznaczać grunt pod małe mieszkania, sklepy i zakłady, budynki w średnich rozmiarach, a także pod wielkie, luksusowe i bardzo drogie. Jednak wyznaczając granice stref, pamiętaj, że wymagający bogaci mieszkańcy nie wprowadzą się do sektora bez odpowiedniej infrastruktury, tym samym pozostawiając go świecącym pustkami. Zwabienie bogatych wymaga więcej wysiłku, niż biednych szaraków. Ci pierwsi płacą jednak o wiele więcej za zaspokajanie swych potrzeb.

z kasy miasta, lub wręcz przeciwnie – drastycznie je obciąć, co oczywiście wpłynie na dostawy prądu w okolicy. Z kolei znając opinie mieszkańców danej dzielnicy o poziomie edukacji, bezpieczeństwa, jakości dróg itp. – otrzymujesz naprawdę potężne narzędzie, o którym prawdziwy burmistrz tylko może pomarzyć!

Cieszy zautomatyzowanie niektórych czynności: wielkie osiedla mieszkalne, przemysłowe i handlowe automatycznie są przegradzane poprzecznymi drogami, prąd z większości elektrowni trafia do domów bez potrzeby kładzenia kabli na każdym centymetrze kwadratowym mapy, doradcy automatycznie powiadamiają o problemach. Dzięki temu możesz skoncentrować się na grze, a nie martwić się, czy w południowej dzielnicy nie zapomniałeś podłączyć wszystkich do prądu. Świetnie bawiłem się w boga zniszczenia. Czas trochę pobudować.

Do dzieła, wolni murarze

Runda czwarta! Miasto stoi mocno na nogach, recenzent znów sięga po niedozwolone środki. Z murarską kielnią w ręce i socjalistyczną pieśnią na ustach rzuca się w wir walki. Kielnią? Niech ktoś przerwie tę rzeź!

Podobno pomysłodawca serii ***Sim City*** w pierwszej wersji gry sprzed wielu lat zamierzał niszczyć za pomocą bomb miasta budowane przez komputer. Jak widać pomysł odwrócono o 180 stopni. W grze jest co budować. Dostępne konstrukcje możemy generalnie podzielić na budynki pożytku komunalnego i całą resztę. Dla dobra społeczeństwa stawiamy szkoły, szpitale, komisariaty. Dzięki budowie parków, sadzeniu drzewek czy ogródków miasto staje się piękniejsze. Biblioteki, stadiony i kina poprawiają nastrój mieszkańców. Nie zagalopuj się jednak, drogi graczu. Wszystkie te cukierkowe atrakcje czekają Cię dopiero po odpowiedniej dawce krwi i potu. Bo cóż z tego, że wybudujesz za połowę pieniędzy dostępnych na początku gry ogromne lotnisko i otoczysz je dębowym parkiem, skoro po kilkunastu miesiącach będziesz musiał je sprzedać z braku funduszy na utrzymanie?

Zaradny burmistrz jest doceniany przez mieszkańców. Mogą wydać paradę na jego cześć, jest też nagradzany nowymi zabawkami. Przykładowo, po osiągnięciu przez miasto populacji 48 tysięcy Simów, którzy oceniają działania burmistrza na przynajmniej 52 punkty, do Twej dyspozycji oddana zostanie opera. Inne dodatkowe budowle to na przykład stadion pierwszej i drugiej ligi, rozgłośnia radiowa, cmentarz.

Pieniądze uzyskujesz z wielu źródeł. Podstawowym (przynajmniej na początku) są podatki. Teraz pozwolę sobie na małą akademicką dygresję: pamiętaj o krzywej Laffera. Określa ona próg wysokości podatków, po przekroczeniu którego wpływy do kasy SPADAJĄ, miast rosnąć. Nie dobija się kury znoszącej złote jajka, to krótkowzroczna polityka, dobra na krótkie okresy. Na dłuższą metę bardzo opłacalnym źródłem dochodu jest handel. Sprzedaż sąsiednim miastom energii, spalanie ich śmieci czy handel wodą – oto drogi wiodące do dobrobytu.

Na początku było miasto

Publiczność zamiera w oczekiwaniu. Walka zbliża się do końca, może jednak zawodnicy czymś jeszcze ją zaskoczą? Co jeszcze kryje w zanadrzu dziecko Maxis? Co z obietnicami niespotykanej interakcji z otoczeniem, co z ekonomią na regionalną i lokalną skalę? Recenzencie, na litość boską, walcz, nokaut, nokaut!

Jak dotąd **Sim City 4** jest piękne, nowe, lśniące. Nowe zasady gry to nie tylko obliczanie wartości gruntu czy ograniczony zasięg budynków komunalnych. Na potrzeby gracza oddano szereg narzędzi wspomagających ekonomiczny aspekt gry. Budżet możesz teraz regulować w najdrobniejszych detalach, określając np. poziom dopłat do gimbusów, czy komunikacji miejskiej. Inną niezwykle przydatną opcją jest rozwijanie regionu. Rozgrywka zaczyna się na mapie prezentującej kilka kwadratów. Każdy z nich to dziesiątki kilometrów kwadratowych, w każdym można budować osobne miasto. Nic nie stoi na przeszkodzie by zbudować wiele miast, tworząc megapolis! Jeśli wolisz bycie burmis-

Cena: 139,90 zł | **Wersja polska** | **Demo:** —

Wymagania minimalne:
PC Pentium 2 300, 64 MB RAM, CD-ROM x4, Windows 98, karta 3D

Wymagania zalecane:
Pentium 3, 128 MB RAM, karta 3D 64 MB

producent: *Maxis* **wydawca:** *Electronic Arts*
polski dystrybutor: *Cenega*
http://simcity.ea.com

STRATEGICZNA

9

REWELACJA

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ grafika dopracowana do najmniejszego detalu
+ poziom skomplikowania
+ wiele możliwości zarządzania miastem
+ elementy znane z ***The Sims***

WADY:

– o jeden poziom zoomu za mało

trzem na mniejszą skalę – budujesz niewielką społeczność, by potem utworzyć kolejne małe miasteczka, zawiązując współpracę handlową. Każdy gracz znajdzie tu coś dla siebie; gra nie naciska na budowanie wyłącznie ogromnych miast – molochów. W regionie jest miejsce dla wszystkich.

Totalnym novum są sami mieszkańcy miasta. Pośród Simów twej metropolii możesz wysłać „szpiegów" – ludziki importowane z ***The Sims*** (!) lub wytworzone przez komputer. Chyba nie muszę dodawać, co to znaczy dla wielbicieli Simów, ani jak cennym źródłem informacji są dla burmistrza ludziki na bieżąco chwalące lub narzekające na konkretne aspekty swego życia. Władza z ludzką twarzą!

Skromnym zdaniem niżej podpisanego – to świetne pomysły. Po poradzeniu sobie z lokalnymi problemami, żądny wrażeń strateg może tworzyć większe organizmy. Co bardziej przebiegli gracze z pewnością wpadną z kolei na pomysł, by z innych miast uczynić rynek zbytu na towary miasta-matki, aby zamienić je w wysypiska śmieci, składowiska odpadów, czy źródła taniej energii. Wielbiciel małych miasteczek stworzy sobie z kolei Pcim Dolny, zaludni Simami i odda się polepszaniu życia swych pupili. Coś dla każdego.

Werdykt ostateczny

Wściekły recenzent wyrzuca z siebie lawinę niecenzuralnych słów! Sędzia przerywa pojedynek! Lusiek nie poddaje się, nie chce skończyć. Obrzuca przeciwnika obelgami. Nie tędy droga, panie pośle!

Dotychczas średnio przepadałem za grami z serii ***Sim City*** – owszem, doceniałem, ale żebym szalał, to nie. Po głębszej analizie czwartej części gry ze stajni **Maxis** stwierdzam jednak, że znikła większość powodów mej niechęci.

HOUSTON MAMY PROBLEM

I co pan na to, panie burmistrzu? W centrum, zamiast festynu na pana cześć, pojawił się wulkan. A sejsmolodzy ostrzegali... Setki tysięcy dolarów zniszczeń, setki tysięcy trzeba będzie wydać na zrównanie z ziemią tego potworka Matki Ziemi. A może zamiast z nim walczyć, zbudować tam elektrownię geotermiczną?

Poza niedociągnięciami w interfejsie nie mogę w zasadzie zarzucić grze nic oprócz odtwórczości. Z drugiej strony – starzy wyjadacze poczują się w świecie Maxislandu jak w domu. Młodzi burmistrze otrzymają z kolei produkt dopracowany, oparty na sprawdzonych zasadach.

Dopracowany pod każdym względem, co dotyczy również polonizacji. Firmie **Cenega** udało się wydać **Sim City 4** w polskiej wersji językowej. Oprócz notorycznego mylenia formy męskiej i żeńskiej przy opisach działań Simów nie dostrzegłem przy tym większych błędów. Niektóre teksty są za śmieszne. Spróbuj obciąć fundusze strażakom i posłuchaj, co na to doradca!

Końcowy werdykt: jeśli lubisz gry ekonomiczne o wysokim poziomie skomplikowania, **Sim City 4** jest grą dla Ciebie. Pamiętaj tylko, że to gra trudna – trzeba mieć *cojones* rasowego burmistrza, by jej sprostać! Ogółem – solidna dziewiątka i znaczek „Świat Gier Komputerowych Poleca". ❐

POWRÓT KRÓLA!

CM4

CHAMPIONSHIP MANAGER

Rządzisz klubem, królujesz na Mistrzostwach!

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL

Championship Manager 4 - najdoskonalszy symulator zarządzania klubem piłkarskim, kontynuacja najpopularniejszej na świecie serii. Niespotykany realizm! Aktualne dane! Więcej opcji i możliwości! Absolutna nowość: engine graficzny, pozwalający oglądać mecze!

www.mitre.com

PRZEDSPRZEDAŻ • OFERTY SPECJALNE
www.sklep.cenega.pl

139,90 zł

Wydawca polskiej wersji językowej
Cenega Poland Sp. z o.o.
02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37
Tel. (22) 868 52 88 do 90, Faks (22) 868 52 60
www.cenega.pl

Opracowane przez
EIDOS

PC CD ROM

Championship Manager 4 © Eidos Interactive Limited, 2003. Gra opracowana przez Sports Interactive Limited. Wydane przez Eidos Interactive Limited, 2003. Championship Manager jest zarejestrowanym znakiem towarowym Eidos Interactive Limited. Wszelkie prawa zastrzeżone.

PLATOON

Znów tu jesteście? Zapewne chcecie usłyszeć jeszcze jedną wojenną opowieść? Jakąś bajeczkę o bohaterze, co wrócił do domu obwieszony medalami? O nie, tym razem opowiem Wam prawdziwą historię, o prawdziwych żołnierzach i prawdziwie martwych bohaterach. Opowiem Wam o moim plutonie.

Wojna to parszywe padło i tylko świry lub żółtodzioby pchają się na nią z entuzjazmem. Czy byłem świrem? Nie, nie sądzę, ale właśnie żółtodziób - to jest najlepszym określeniem dla mnie w tamtych latach. Jestem Martin Lionsdale, służę w Armii Stanów Zjednoczonych jako dowódca drużyny. Gdy zaczynałem moją karierę na wojnie, podobnie jak większość kolegów pałałem żądzą walki z komunistami. Wierzyliśmy, że nie możemy przegrać. To miała być szybka i czysta wojna, tymczasem Wietnam pokazał nam zupełnie coś innego. Doskonale pamiętam naukę w ośrodku szkoleniowym: maszerowanie, ustawianie się w szyku, ukrywanie się czy prowadzenie ognia. Ciągle przypominali mi, że moi podwładni to nie tylko punkciki na jakiejś wyimaginowanej, trójwymiarowej mapie, ale żołnierze, którzy jak ja zostali rzuceni w wir bitwy, gdzie wszystko dzieje się naprawdę, co do sekundy i nie ma możliwości cofnięcia czasu. Straciłeś człowieka - straciłeś czyjeś życie! Nikt też nie będzie czekał na to, aż zdecydujesz się, którą drogą ma ruszyć Twój oddział - te i inne przykazania wpojono mi bardzo dobrze i może właśnie dzięki temu przeżyłem piekło Wietnamu. Przyznaję jednak, że jako „nowemu", przejście treningu wydawało mi się wówczas bezcelową strata czasu.

PIERWSZA KULA

Tak uważałem do momentu gdy wysłano nas na pierwsze zadanie. Na odprawie stwierdzili: czeka was zwykły i niemalże rutynowy patrol... tymczasem z mojej drużyny ocalało nas trzech. Mimo że akcja została starannie zaplanowana, to jednak Charlie znali teren lepiej od nas. Jakkolwiek byśmy się nie przemieszczali, to i tak nagle ni stąd ni zowąd, wyskakiwało kilku przeciwników i kosiło swoimi automatami naszych chłopców. Nie ważne, czy ustawieni byliśmy w linię czy rozrzuceni w szyku zwiadowczym - oni zawsze mieli przewagę. Okazało się jednak, że i my znaliśmy swój fach, mimo że była to pierwsza walka. Karabiny M16 i M60 pluły ogniem ciągłym i gdy już wydawało się, że wróg da nam spokój, to właśnie w najmniej oczekiwanym momencie te diabły wyłaziły niemalże spod ziemi.

Kolejne akcje wcale nie były łatwiejsze, w ogóle cała tura, nazwana przez strategów ze sztabu kam-

Niech żyje Ho Chi Minh
Latarnia proletariatu!
Niech żyje Stalin,
Potężne, wiekuiste drzewo!
Dające w swym cieniu schronienie pokojowi!
Zabijajcie, zabijajcie jeszcze,
niech ręka nie odpoczywa
Ani minuty.
Żeby pola ryżowe i ziemia obrodziły
Obfitością ryżu,
Żeby szybko zostały ściągnięte podatki.
Żeby partia trwała, kroczmy razem zgodnym sercem.
Uwielbiajmy przewodniczącego Mao,
Wieczną cześć oddawajmy Stalinowi.

Too Huu

COŚ Z ŻYCIA

PRZECZYTANE — ZASŁYSZANE

• Podczas wojny wietnamskiej wnętrze byłego francuskiego hotelu „Hanoi-Hilton" było więzieniem dla wielu amerykańskich jeńców wojennych.

• W trakcie wojny w Indochinach amerykanie rozpryskiwali nad dżungla specjalny środek do niszczenia roślinności. „Agent Orange" miał na celu zniszczenie drzew i krzewów, pośród których nie było widać partyzantów.

• Brak dobrego zaopatrzenia w armii wietnamskiej powodował konieczność nowatorskich rozwiązań. Żołnierze czesto nosili na nogach sandały „Ho-Chi-Min", wykonane z opon samochodowych.

• Oficjalnie konflikt wietnamski wybuchł po ataku 2 sierpnia 1964r. na USS Maddox. Jednak wydarzenia z tamtego dnia do końca nie zostały wyjaśnione i zdaniem wielu historyków ów niszczyciel nigdy nie został zaatakowany.

pania była jedna wielka „rzeźnia". Wmawiali nam, że walczymy o demokrację. Tylko, że to my pełzliśmy pod ostrzałem przez pole minowe, modląc się by Charlie nie rozwalił nam jedynego sapera. To my wchodziliśmy do wioski zajętej przez Vietkong, po to tylko by po odejściu z niej oni powrócili na swoje śmieci. Nikt nie powie mi, że ta wojna była pełna chwały.

WIETNAM TO NIE MIEJSCE NA GLORIĘ

Jeśli ktoś zgrywał bohatera, to stawał się martwy szybciej, aniżeli o tym pomyślał. Marsze przez dżunglę męczyły ludzi, więc konieczne były postoje, co z kolei opóźniało czas misji i dawało Charlie szanse na odnalezienie nas. Szykowaliśmy na nich najróżniejsze zasadzki ogniowe, ale to my częściej w takowe wpadaliśmy. Niejednokrotnie dochodziło do strzelaniny, gdy byliśmy w odległości od wroga zaledwie o kilka metrów, a wówczas rezultatu nie trzeba zgadywać: zabici i ranni żołnierze po obu stronach w myśl jakichś abstrakcyjnych ideałów. Każda nierówność terenu, krzaczek czy nawet wyższa trawa stawała się bastionem, w którym gineli ludzie. Wygrywaliśmy bitwy okupione wielkimi stratami, ale każda następna misja była trudniejsza od poprzedniej. Charlie nie przebierali w środkach i rzucali do walki wszystko, co mieli pod ręką, gdy tymczasem my z myśliwych stawaliśmy sie zwierzyną. Samo dojście do celu misji, często pochłaniało więcej ofiar aniżeli właściwe wypełnienie zadania. Działaliśmy sami, bez zaopatrzenia czy nawet wsparcia. No, faktem jest, że zdarzyło nam się współdziałać z naszym sprzętem ciężkim: transporterami lub czołgami, ale warunki terenowe nie pozwalały na jego masowe użycie. Pewnego razu trafiliśmy pod własny ogień artyleryjski; chyba domyślasz się co wówczas czuliśmy? Doskonale wiesz, iż to moździerze Made In USA dziesiątkują Twoich ludzi a nie możesz nic szybko zrobić.... W takich momentach doświadczasz paskudnego uczucia bezsilności, złości i goryczy. Tak, to była brudna i żałosna wojna, mimo, że wstępującym obiecują:

ZACIĄGNIJ SIĘ - ZWIEDZISZ ŚWIAT!

Przyznaję, iż widziałem też rzeczy, o których istnieniu, w Stanach nie miałem pojęcia. Idąc przez dziewicze tereny dżungli, człowiek ma ochotę zatrzymać się i zapomnieć o wojnie: egzotyczna roślinność, malownicze krajobrazy, tudzież ruiny starożytnych świątyń, niegdyś pełne świetności i blasku, teraz będą ce dobrym schronieniem dla Vietkongu. Mimo że na mapie sa to tylko symbole, to jednak tkwiło w nich naturalne piękno. Niestety na wojnie nie ma czasu na romantyzm. Porozrzucane zwłoki, leje po eksplozjach czy zniszczone bunkry - to jest krajobraz przeznaczony dla żołnierzy i taki nam towarzyszył od poczatku do końca i to niezależnie od tego czy padał deszcz, świeciło słońce czy otulał mrok nocy.

Czy byłem dobry w tym co robiłem? Nie wiem, jednak przeżyłem, mimo iż wielu poległo. To była naprawdę trudna zabawa i tylko szaleńcy tacy jak ja decydowali sie na nią dobrowolnie. Ten, kto wymyślił tę wojnę, z pewnością nie próżnował. Pochłonęła ona znaczną część mojego życia i niewątpliwie nadal w jakiś sposób będzie zbierała swe żniwo.

wspomnienia spisał Diaz

PLATOON

Typ operacji - STRATEGICZNA

8 Nasza ocena - NIEZŁA JAZDA

Walor graficzny ★★★★

Udźwiękowienie ★★★★

Przyjemność zabawy ★★★★

Udogodnienia:

+ wciągająca fabuła
+ zróżnicowane i ciekawe zadania
+ klimatyczna oprawa audiowizualna

Utrudnienia:

- brak możliwości zapisu stanu gry podczas misji
- wysoki poziom trudności

DANE TECHNICZNE

Wymagania minimalne:
Pentium 3 600, 256 MB RAM, 32 MB karta grafiki

Wymagania zalecane:
Pentium 3 900, 256 MB RAM, 32 MB karta grafiki

http://www.montecristogames.com/platoon/

NBA LIVE 2003

Tytuł straconych nadziei

Stało się! Po rocznej przerwie światło dzienne ujrzała nowa odsłona jednej ze sztandarowych serii EA Sports – NBA Live 2003. Jak wiadomo, zeszłoroczna edycja nie była dostępna na blaszaki, dzięki czemu programiści mieli dwa razy więcej czasu niż zazwyczaj na dopracowanie swego najnowszego dzieła. Niestety, czasu tego nie wykorzystali jak należy.

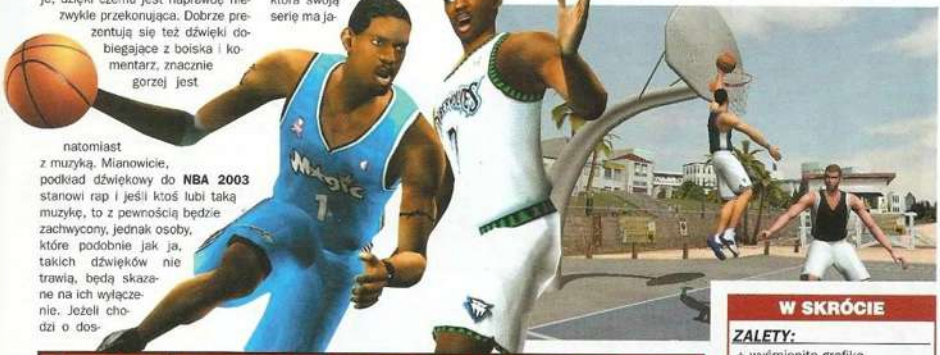
Edward_Robot

Zacznijmy jednak od jasnych stron, bo tych z pewnością najnowszej koszykówce ze stajni **EA** nie brakuje. Zalicza się do nich grafika, która tradycyjnie już stoi na najwyższym poziomie. Oczywiście, jak zwykle dokładnie odwzorowano wygląd twarzy wszystkich zawodników, a nawet posunięto się trochę dalej, wzbogacając ich wygląd o charakterystyczne tatuaże, opaski czy buty. Po raz pierwszy pojawiła się też osoba trenera, który nie jest już tylko nieruchomą teksturą, ale żywo reaguje na wydarzenia na boisku, krzyczy na swych graczy lub bije im brawo – wszystko jak na prawdziwym meczu. Również osoby poszczególnych szkoleniowców zostały dokładnie sportretowane. Jedyny mankament stanowi publiczność, która jest płaska i brzydka. Prócz grafiki, na bardzo dobrym poziomie stoi animacja, którą wzbogacono o nowe sekwencje, dzięki czemu jest naprawdę niezwykle przekonująca. Dobrze prezentują się też dźwięki dobiegające z boiska i komentarz, znacznie gorzej jest natomiast z muzyką. Mianowicie, podkład dźwiękowy do **NBA 2003** stanowi rap i jeśli ktoś lubi taką muzykę, to z pewnością będzie zachwycony, jednak osoby, które podobnie jak ja, takich dźwięków nie trawią, będą skazane na ich wyłączenie. Jeżeli chodzi o dostępne w najnowszej **NBA** tryby gry, to nie ma żadnych rewelacji. Jak zwykle mamy więc do wyboru mecz pokazowy, sezon, karierę, play-offs, 1 na 1 oraz trening, który powrócił do łask po rocznej przerwie. Pewnym urozmaiceniem jest możliwość rozgrywania pojedynków jeden na jednego w trzech różnych sceneriach: sali gimnastycznej, plaży i betonowego boiska w centrum miasta. Cały czas nie ma konkursu rzutów za trzy, zabrano też możliwość zapisywania powtórek i tworzenia własnej drużyny.

Sercem każdej edycji ***NBA Live*** jest mecz i tu czeka na gracza niemiła niespodzianka. Polega ona na tym, że komputer oszukuje i to bardzo wyraźnie. Praktycznie wszystkie spotkania przebiegają według tego samego scenariusza: punkty zdobywane są seriami (od 4:0, nawet do 15:0) przez obie drużyny na zmianę i ta, która swoją serię ma jako ostatnia, wygrywa mecz. Jeśli jeden z teamów obejmie większą przewagę, to i tak na około dwie minuty przed końcem będzie remis. Czemu nazywam to oszustwem? A jak inaczej określić serię pięciu lub więcej niecelnych wsadów i w odpowiedzi na nie pięć celnych trójek przeciwnika? Pocieszający jest fakt, że działa to w obie strony i jeśli to komputer wyraźnie prowadzi, to możemy być pewni, że niedługo jego gracze zaczną pudłować, a rozgrywający będą podawać piłkę wprost w ręce naszych obrońców. Zasada ta skutecznie odbiera chęć do gry, bo wątpliwą przyjemnością jest grać godzinny mecz, wiedząc, że i tak liczy się tylko ostatnie kilka minut. Na dokładkę sytuacja ta działa na wszystkich poziomach trudności, co zapewne będzie odrzucać mniej doświadczonych graczy. Obawiam się, że nie zrekompensują tego nawet nieliczne innowacyjne rozwiązania. Pierwsze to znajdujące się przy zawodnikach ikonki, informujące o ich predyspozycjach (blokowanie, rzuty za trzy etc.). Drugą nowością jest wprowadzenie zwodów, przydatnych zwłaszcza w sytuacjach sam na sam z obrońcą. Umożliwiono też „wzięcie czasu", nie wyświetla się jednak informacja o ilości pozostałych do wykorzystania time outów, co powoduje konieczność pauzowania gry w celu sprawdzenia tego (próba wzięcia czasu, gdy nie ma się ich już do dyspozycji, karana jest faulem technicznym).

Jak już wspomniałem, programiści mieli aż dwa lata na dopracowanie swej nowej produkcji, niestety nie widać tego w grze. Do denerwujących błędów należą dwa rażące naruszenia panujących w NBA przepisów. Najnowsza koszykówka **EA** posiada też kilka innych ciekawych błędów. Na przykład kiedy rzuca się z własnej połowy, to aby punkty były zaliczone, piłka nie musi wpaść do kosza, a jedynie musnąć siatkę. Poza tym zdarza się, że mecz kończy się po trzeciej kwarcie, a właściwie to z drugiej przeskakuje od razu do czwartej.

Wątpię by jakakolwiek inna symulacja koszykówki na PC mogła zagrozić **NBA Live 2003**. Firma **EA Sports** zdominowała rynek gier sportowych do tego stopnia, iż wielu graczy kupuje kolejne wersje jej gier z przyzwyczajenia. Myślę jednak, że jeżeli będzie zamiast coraz lepszych gier, wydawać coraz słabsze, to hegemonia ta może się skończyć. ❐



Cena: 129,90 | **Wersja polska** — | **Demo:** —

Wymagania minimalne:
Pentium 2 450, 128 MB RAM, akcelerator 3D 16 MB

Wymagania zalecane:
Pentium 3 700, 256 MB RAM, akcelerator 3D 32 MB

producent: *EA SPORTS* **wydawca:** *EA SPORTS*
polski dystrybutor: *Cenega*
http://www.ea.com/easports/platforms/games/nbalive2003/

ZRĘCZNOŚCIOWA

6

MOŻNA ZOBACZYĆ

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ wyśmienita grafika
+ dobre animacje
+ możliwość wyboru strojów

WADY:
– oszukujący komputer
– bezsensownie gwizdane faule
– zawiłe menu
– muzyka rap

„Pal gumę, człowieku! Ze mną nie wygrasz!"
Najlepsze wyścigi ze Sztuczną Inteligencją
Ocena 9/10
i rekomendacja
CD Action
Total Immersion Racing - rewolucyjny wyścig ze Sztuczną Inteligencją. Oni mają świadomość, oni myślą, oni pamiętają Twoje zachowania na torze.
A kiedy się na Ciebie wkurzą...
Szukaj w sklepach w styczniu 2005
99,90 zł
PRZEDSPRZEDAŻ • OFERTY SPECJALNE
www.sklep.cenega.pl
Dostępne również na konsole:
PlayStation.2
XBOX
TOTAL IMMERSION RACING
GAZ DO DECHY! INTELIGENCJA PROWADZI!
CENEGA
www.cenega.pl
EMPIRE
www.totalimmersionracing.com

PROJECT NOMADS

Ta gra jest jak nowopoznana w pubie dziewczyna. Początkowo potrafi sobą nieźle zainteresować, przyciągnąć wzrok i przykuć uwagę drobnymi geścikami, kokietowaniem czy niewinnym uśmieszkiem. Jednak już po dłuższym kontakcie okazuje się, że nie ma nic ciekawego do powiedzenia, zaczyna nudzić, a pod tymi ciemnymi włosami kryje się tak naprawdę blond w najczystszej postaci.

Maciej Jasiński

Ja też uległem początkowo urokowi **Project Nomads** – grze zręcznościowej ze szczątkowymi elementami przygodówki. Przymknąłem oko na jawną głupotę, jaką jest rozpad planety na niemal identyczne skały, utrzymywanie się ich w przestrzeni kosmicznej otoczonych jakże potrzebnym powietrzem – liczyłem bowiem, że fabuła ma szanse na sensowny rozwój. Dopiero z czasem odkrywałem, że w tej grze nie ma nic nowego i oryginalnego. Natomiast zachwycająca początkowo sceneria, we wszystkich odwiedzanych miejscach była tak samo pusta, a do tego tła okazały się jedynie teatralnymi dekoracjami. Jednocześnie tempo akcji w porównaniu z intro spadło zastraszająco.

Trzeci niezwykle długi etap jest zapewne ostatnim, do którego dotrze 95% graczy. Producenci **Project Nomads** zafundowali sobie w tym miejscu większy odsiew potencjalnych zainteresowanych Ich produktem, niż potrafią dokonać profesorowie na pierwszym roku prawa. Otóż trzeci etap gry polega na powtarzanym przez kilka godzin schemacie: wejdź do sterowni, podleć kawałek (na tyle daleko, aby nie wejść w zasięg wroga), wyjdź ze sterowni, zapisz stan gry, wejdź do działka, ostrzelaj to co możesz, wyjdź z działka – i tak w kółko przez długie wirtualne kilometry. Lecisz wyznaczonym szlakiem pośród identycznie wyglądających skał i wściekasz się coraz bardziej ilekroć podlecisz za daleko i zostaniesz ostrzelany (wówczas bądź pewien, że zanim dobiegniesz do działka, to Ci je przeciwnik zniszczy) czy będziesz klinował się postacią na każdej nierówności terenu. Nawet były premier Mazowiecki ze swą przysłowiową „siłą spokoju" byłby bez szans w pojedynku z **Project Nomads**.

Później jest lepiej, ale tylko nieznacznie. Planeta pełna żuków może interesować tylko do momentu, gdy odkryjesz sposób na ich autodestrukcje (nie radzę stosować na nich czaru ofensywnego). Natomiast strzelanie do ciągle przylatujących samolotów, połączone z wysyłaniem własnych pojazdów zupełnie nie kręci – znacznie większą radość miałem z podobnego działania w ***Operation Blockade***. Przeciwnicy nie wiedzieć czemu potrafią się sami rozbijać, a nawet zderzać w powietrzu – duże to ułatwienie.

Project Nomads potencjalnie mógł być niezłą grą. Możliwość latania skałami wyposażonymi w zestawy dopalaczy zapowiadała się znakomicie, jednak ograniczono Tobie swobodę w poruszaniu się po świecie, przez co jedyny atrakcyjny element gry został praktycznie wyeliminowany.

Poza tym autorzy gry nie pozbyli się kilku denerwujących niedociągnięć, które nieraz boleśnie odczujesz. Sterowana postać potrafi się zacinać w niejednym miejscu i reagować z opóźnieniem na większość działań lub nie reagować w ogóle. Natomiast największa wadą obsługiwanego przez Ciebie działka jest jego tylko częściowa możliwość odchylania – dzięki temu nurkujące samoloty są poza Twoim zasięgiem.

Gra **Project Nomads** to przeciętna i nudna zręcznościówka. Może lepiej gdyby kosztem walk, rozszerzono element przygodowy. Przygody trójki bohaterów w połączeniu z dosyć magicznym światem, mogłyby jeszcze zainteresować sporą grupę graczy. Niestety w tej postaci **Project Nomads** można stosować jako narzędzie na torturach. Z własnej woli chyba niewielu graczy będzie się chciało katować. ❐

Cena: 129,90 zł | **Wersja polska:** — | **Demo:** —

Wymagania minimalne: *Pentium 200, 64 MB RAM, akcelerator 3D 8 MB*

Wymagania zalecane: *Pentium 500, 128 MB RAM, akcelerator 3D 16 MB*

producent: *Radon Labs* **wydawca:** *CDV Software Entertainment*
polski dystrybutor:
http://www.project-nomads.de

ZRĘCZNOŚCIOWA

4

DLA UPARTYCH

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ możliwość polatania na skale
+ trójka bohaterów do wyboru

WADY:
– wolne tempo akcji
– słaba fabuła
– drobne błędy w sterowaniu

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!

Jeśli chcesz wiedzieć więcej wejdź na stronę: **www.splintercell-thegame.com**

Ubi Soft

www.ubi.com

PLAY

www.play-it.pl

© 2002 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Ubi Soft Entertainment and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment. Splinter Cell is a trademark of Ubi Soft Entertainment. All other trademarks are the property of their respective owners. XBox and the XBox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries.

TOTAL IMMERSION RACING

Produkując grę wyścigową, twórcy stają przed olbrzymim wyzwaniem: aby odnieść sukces, należy tak zaprezentować swoje dzieło odbiorcy, by ten mógł stwierdzić, iż do czynienia ma z grą dobrą technicznie i oferującą jakieś chwytliwe nowinki. Total Immersion Racing, najnowsza produkcja firmy Razorworks Studios, stawia w tym względzie na AI komputerowych kierowców.

baRTeS

„Total immersion", czyli „całkowite zanurzenie" w świecie przedstawionym gry, ma w założeniu twórców być uzyskane dzięki zastosowaniu takiego AI przeciwników, które pozwoli komputerowym kierowcom na ciągłe analizowanie Twojego postępowania na trasie i dostosowywanie doń swoich manewrów. Rozwiązanie to brzmi niesłychanie interesująco, ale mnie, mimo iż spędziłem nad grą ładnych kilkanaście godzin, nadal trudno jest znaleźć wykładnię do oceny AI. W skrócie mogę powiedzieć, iż sztuczna inteligencja na pewno stoi na przyzwoitym poziomie, ale nie zauważyłem, by inni kierowcy w jakiś widoczny sposób dostosowywali swój styl jazdy do mojego. Co prawda nie stronią od walki zderzak w zderzak, potrafią znienacka uderzyć w tył Twojego pojazdu tuż przed zakrętem, ale nie dam sobie kończyn uciąć, że akurat jest to wynik mojego sposobu prowadzenia auta. Za to bez wątpienia komputerowi kierowcy dopasowują się do Twojej prędkości – gdy zdarzy Ci się słabszy przejazd, to oni sprawiają wrażenie, jak gdyby wyczekiwali na Ciebie, zwalniając tempo.

Skazani na siebie

Tyle w kwestii AI, pora na omówienie poszczególnych opcji dostępnych w grze. W dobie boomu internetowego niewątpliwie dziwi fakt, iż **TIR** nie posiada choćby zalążka trybu sieciowego. Jedyny moment, kiedy możesz zmierzyć się z innym żywym kierowcą, to gra w opcji na dwie osoby przy przedzielonym ekranie. I na tym koniec – o pojedynkach internetowych musisz zapomnieć.

Za to walka w trybie dla pojedynczego gracza nie odbiega zasadniczo od standardów obowiązujących w grach wyścigowych. Warto rozpocząć od opcji „czasówki" lub od pojedynczego wyścigu, co pozwoli oswoić się z trasą i zachowaniem pojazdów. Następnie przychodzi kolej na tryb „challenge" oraz kariery. W pierwszym z nich czeka na Ciebie kilkanaście kilkuetapowych wyścigów, zorganizowanych pod kątem klasy pojazdów lub ich producenta, oraz wyścigi na wytrzymałość. Natomiast kariera to szereg cyklów Grand Prix w różnych klasach wyścigowych. Jeśli zajmiesz w nich jedno z pierwszych miejsc, to po zakończeniu sezonu zgłoszą się do Ciebie szefowie lepszych teamów – w karierze walczy się pod sztandarami konkretnych stajni wyścigowych.

Odblokuj nas

W **Total Immersion Racing**, podobnie jak w większości gier z tego gatunku, musisz stopniowo odblokowywać pojazdy oraz trasy. Zaczynasz z ledwie dwiema bryczkami (Audi TT oraz Noble M12) i pięcioma trasami, aż dojdziesz do poziomu 18 samochodów (między innymi BMW M3 GTR, McLaren F1 GTR, Audi R8, Bentley EXP) i 12 tras, z których część – na przykład Monza czy Hockenheim – to kopie prawdziwych torów wyścigowych. Pierwsza rzecz, która prawdopodobnie rzuci Ci się w oczy, to bardzo szczegółowe odtworzenie modeli pojazdów. Prowadzi je się gdzieś po środku na skali zręczność-realizm. Autorzy trzymają się realnych poziomów prędkości i dynamiki, za to całkowicie zrezygnowali z modułu uszkodzeń. Przed każdym wyścigiem odbywają się treningi i kwalifikacje. Podczas tych pierwszych możesz poprosić „inżyniera wyścigu" aby zanalizował Twój styl jazdy i ustawił pod jego kątem parametry auta.

Pod względem graficznym najlepiej wyglądają wspomniane już wcześniej modele pojazdów. Nadto niezłe wrażenie robi różnego typu światło: zarówno promienie słoneczne prześwitujące przez drzewa i odbijające się na lakierze samochodów, jak i efekty świetlne podczas jazdy nocnej robią naprawdę spore wrażenie. Nie imponują jednak efekty pogodowe, które sprowadzają się jedynie do obecności deszczu. Jeśli chodzi o udźwiękowienie, to nie podobała mi się ścieżka dźwiękowa oraz odgłosy uderzeń, a po stronie plusów umiejscowiłbym odgłosy silników.

Total Immersion Racing oscyluje między grą zręcznościową a symulacją, choć zdecydowanie bliżej jej do zręcznościówki. Znajdziesz w niej kilka ciekawych rozwiązań, jednak nie czynią one z **TIR-a** dzieła wszech czasów. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ piękne modele pojazdów
+ niezłe AI kierowców

WADY:

– brak multiplayera
– niezniszczalność pojazdów
– niewyszukana opcja efektów pogodowych

Cena: 99,90 zł | **Wersja polska** — | **Demo:** —

Wymagania minimalne:
Pentium 3 500 MHz, 96 MB RAM, karta 3D 16 MB RAM, CD-ROM x8, Windows 98/Me/XP

Wymagania zalecane:
Pentium 4 1 GHz, 256 MB RAM

producent: *Razorworks Studios* **wydawca:** *Empire Interactive*
polski dystrybutor: —
http://www.totalimmersionracing.com

ZRĘCZNOŚCIOWA

7

WARTO ZAGRAĆ

IRON STORM

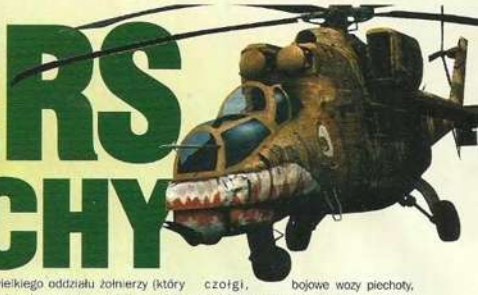
Konkurs

„Iron Storm" to nowa, rewelacyjna gra FPP przedstawiająca alternatywną historię świata, w której I wojna światowa nie zakończyła się w 1918 roku, lecz trwa nadal, aż do drugiej połowy XX wieku. Z okazji premiery tej gry, wspólnie z jej polskim wydawcą, firmą CD Projekt, przygotowaliśmy dla Was wielki konkurs. Na zwycięzców czekają wspaniałe nagrody – 10 zestawów składających się z dwóch gier: „Iron Storm" i „Prisoner of War". By wziąć udział w ich losowaniu wystarczy podać prawidłowe odpowiedzi na 3 pytania.

1. Ile lat trwa I wojna światowa ukazana w „Iron Storm"?
2. W jakiej bitwie i kto po raz pierwszy użył czołgów?
3. Ile płatów miał niemiecki samolot Fokker Dr I?

Wśród uczestników konkursu, którzy nadeślą poprawne odpowiedzi rozlosujemy 10 zestawów gier „Iron Storm" i „Prisoner of War". Odpowiedzi należy przysyłać wyłącznie na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem konkursowym do dnia 28 lutego.

SOLDIERS OF ANARCHY



RTS w świecie Fallouta

Coraz rzadziej zdarzają się gry z gatunku RTS, które są w stanie wykrzesać z tematyki coś nowego lub przynajmniej w jakimś stopniu nowatorskiego. Wysiłki programistów nieodmiennie idą w kierunku rozwoju graficznego, tymczasem rozwiązania fabularne pozostawiają bardzo wiele do życzenia. Od czasu do czasu na szczęście trafia się produkcja, której idea odbiega od standardów wyznaczonych przez różnego rodzaju *Warcrafty*, czy *Command & Conquer*. Soldiers of Anarchy, program stworzony przez Silver Style Entertainment posiada kilka cech, które czynią go przebojem oraz sprawiają, że gra ta stanowi interesującą pozycję nawet dla doświadczonego i znudzonego komputerowego dowódcy.

Piotr Bilski

Historia przedstawiona w tej produkcji należy raczej do wizji apokaliptycznych. Ludzkość pada ofiarą wirusa wyhodowanego genetycznie w jednym ze światowych laboratoriów wojskowych. Centra te miały zajmować się opracowywaniem środków przeciwdziałających ewentualnym atakom terrorystycznym (temat jakby na czasie), tymczasem przyczyniły się do globalnej katastrofy. Poszczególne miasta i kraje wymierały, próby kwarantanny zarażonych skupisk ludzkich nie dawały żadnego rezultatu. Wobec powyższego niewielka grupa naukowców i żołnierzy stacjonująca w rosyjskiej bazie wojskowej podjęła decyzję o zabarykadowaniu się w bunkrach, odcięciu od świata zewnętrznego i przeczekaniu ogólnego chaosu. Po dziesięciu latach przebywania w zamknięciu kilku ocalałych postanawia zobaczyć, co zmieniło się na powierzchni.

Jak się okazuje, Ziemia w pierwszej połowie XXI wieku nie jest całkowicie opustoszała, choć pokrywają ją głównie zgliszcza miast. Zamieszkują ją spokojni osadnicy, nękani jednak przez barbarzyńskie gangi, używające zresztą technologii wojennych sprzed katastrofy. Jako ostatni przedstawiciele „prawdziwej" cywilizacji, Twoi ludzie będą zmuszeni do zaprowadzenia porządku w nowym świecie, opanowanym przez przemoc i brutalność. Co więcej jednak, wraz z rozwojem fabuły dowiesz się także, co spowodowało wyginięcie większości ludzkości.

Soldiers of Anarchy okazuje się być produkcją posiadającą wielu przodków. Pod względem szaty graficznej najbardziej przypomina ***Starship Troopers*** oraz ***Ground Control***. W obu grający mógł z pełną niemalże swobodą obracać polem bitwy, zmieniając perspektywę oraz kąt widzenia. Tak samo jest i tutaj, świat po zagładzie można sobie obejrzeć bardzo dokładnie, co dotyczy również nieba. Trzeba przyznać, że rozwiązanie zastosowane w wymienionych grach jest najlepszym, na jakie dotychczas się zdecydowano, co sprawia, iż zaboznawanie się z **Soldiers of Anarchy** to prawdziwa przyjemność.

Sama rozgrywka odbywa się zaś na poziomie taktycznym. Zadaniem komputerowego dowódcy jest kierowanie poczynaniami niewielkiego oddziału żołnierzy (który jednak sukcesywnie, z misji na misję się powiększa) i wykonywanie przy ich pomocy różnorodnych zadań. Kierowanie oddziałem żołnierzy bardzo przypomina ***Starship Troopers***, pojedynki ogniowe zaś wyglądają niezwykle prosto: obie strony strzelają do siebie, dopóki jedna z nich nie zostanie unicestwiona. Grający ma tu niewielkie pole manewru, jedyne, co może pomóc w wygraniu bitwy, to zmiana pozycji ze stojącej na klęczącą lub leżącą oraz dobór odpowiedniego rodzaju oręża. Tak naprawdę esencją programu są nie same bitwy, lecz obmyślanie sposobów na ich rozstrzygnięcie. Na ogół bowiem nieprzyjaciel jest świetnie uzbrojony i znacznie liczniejszy niż Twoje siły, zatem pokonanie go wymaga stosowania forteli lub specjalnie opracowanych strategii ataku. Co gorsza, wróg często wyposażony jest nie tylko w broń ręczną, ale także ciężki sprzęt, taki jak: czołgi, bojowe wozy piechoty, czy śmigłowce. Ty również możesz stać się posiadaczem takiego wyposażenia, jednak, o dziwo, walka przy jego pomocy jest bardziej frustrująca niż przy użyciu samych piechurów. Jest to jedna z niekonsekwencji programu – większość zadań łatwiej jest wykonać przy użyciu zwykłych żołnierzy, niż pojazdów, które nie tylko gorzej radzą sobie z liczną piechotą przeciwnika, ale także są wrażliwe na ostrzał sprzętu przeciwpancernego.

Z jednej strony mamy zatem potyczki i całe bitwy z użyciem pojazdów bojowych i powszechnie dostępnej broni palnej (takiej jak karabinki, pistolety maszynowe, czy granatniki). Z drugiej zaś pojawiają się liczne elementy RPG, objawiające się w schemacie zdobywania nowego sprzętu. Przede wszystkim, każdy zabity wróg zostawia po sobie własną broń. To samo dotyczy załogi zniszczonego pojazdu. Na polu bitwy można również znaleźć opuszczone czołgi, czy samochody, które zawsze warto jest zabrać – w ostateczności mogą przydać się jako karta przetargowa podczas handlu w bazie. Po każdej akcji bowiem oddział wraca do własnej placówki, gdzie może podreperować zdrowie, uzupełnić amunicję, przezbroić się oraz zdobyć nowe rodzaje sprzętu u kupca. Po każdej

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ dobra, trójwymiarowa grafika
+ ciekawa fabuła
+ wciągająca akcja

WADY:

– problemy ze sterowaniem
– niewłaściwie odwzorowane możliwości pojazdów

Cena: 99,90 zł | **Wersja polska** | **Demo:** —

Wymagania minimalne: *Pentium 3 600, 128 MB RAM, akcelerator 3D 16 MB*

Wymagania zalecane: *Pentium 3 800, 256 MB RAM, akcelerator 3D 32 MB*

producent: *Silver Style Entertainment* **wydawca:** *Bigben Interactive*
polski dystrybutor: *Cenega*
http://www.soldiers-of-anarchy.com

STRATEGICZNA

8

REWELACJA

bitwie najwaleczniejsi żołnierze otrzymują awans, natomiast najlepsi spośród nich mogą uzyskać nową umiejętność, która przyda się w nadchodzących potyczkach. Chociaż specjalnych możliwości nie ma zbyt wiele, okazują się naprawdę przydatne (np. ekspert broni ciężkiej, lekkiej, pirotechnik, lekarz itp.). Z tego powodu warto każde zadanie kończyć z jak najlepszym rezultatem.

Oprócz dobrze rozwiązanych elementów militarnych, gra posiada również umiejętnie zbudowany klimat. Zgliszcza budynków składające się na niegdysiejsze miasta nieodparcie przywodzą bowiem na myśl niezapomniany ***Fallout***, zaś napięcie towarzyszące pojedynkom strzeleckim to cecha niewątpliwe właściwa grze ***Jagged Alliance***.

Otrzymaliśmy tym razem grę wojenną czerpiącą pełnymi garściami z różnorodnych pierwowzorów. Czy jednak bez wad? Okazuje się, że nie. Pewne niedoróbki wykazuje program pod względem sterowania. Nie wszędzie otóż da się dotrzeć, nawet w miejsca pozornie dostępne, co bywa momentami frustrujące. Druga sprawa to algorytm poruszania się zarówno piechurów, jak i pojazdów. Do wskazanego punktu docierają one po szerokich łukach, czasem zachowując się w sposób daleki od oczekiwań grającego. Poza tym po każdym wskazaniu nowego celu żołnierze zatrzymują się i dopiero po chwili ruszają dalej. Z pewnością nie jest to zbyt naturalna metoda przemieszczania się obiektów w czasie rzeczywistym, co trochę, przyznam, razi. Wreszcie wizerunki postaci. Nie wiem, kto je projektował, jednak wielu bohaterów występujących w grze wygląda jak zbóje, którzy tylko przez przypadek znaleźli się po stronie sił Dobra. Jeśli do tego dodamy niefortunny chwilami dobór głosów, otrzymujemy komplet uwag krytycznych odnośnie **Soldiers of Anarchy**.

Produkcja ta zasługuje na oceny dość wysokie, dostarczyć może bowiem wielu godzin godziwej rozrywki, tym ciekawszej, że nieco odmiennej od wszechobecnej fali standardowych RTS-ów zalewających nas każdego miesiąca. Dobrego wrażenia nie są w stanie przyćmić nawet te drobne błędy. ❐

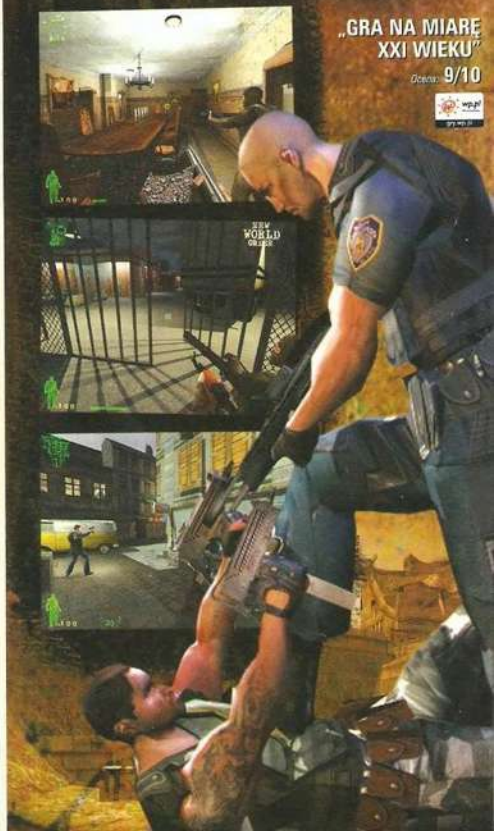
Szukaj w sklepach w LUTYM 2003

New World Order

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL

walcz z terroryzmem

„GRA NA MIARĘ XXI WIEKU"
Ocena: 9/10



Gra akcji FPP na czasie: pokieruj działaniami GAT – specjalnej brygady antyterrorystycznej! Realistyczna grafika, prawdziwa broń, rzeczywiste zagrożenie!

PRZEDSPRZEDAŻ • OFERTY SPECJALNE
www.sklep.cenega.pl

99,90 zł

Wydawca polskiej wersji językowej
Cenega Poland Sp. z o.o.
02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37
Tel. (22) 868 52 68 do 70, Faks (22) 868 52 60

Opracowane przez

www.cenega.pl

© 2003 CENEGA Poland Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone. Opracowanie gry – Termite Games.

TRAINZ

Pociąg do kolei

W szelkiego rodzaju symulatory na stałe wpisały się w półkowy krajobraz sklepów z grami komputerowymi – toteż możliwość wirtualnego latania, pływania czy też ścigania się samochodami, nikogo specjalnie nie powinna dziwić. Okazuje się jednak, że i kolej żelazna wcale nie jest taka obca graczom. Na rynek właśnie wkracza – a może raczej wjeżdża – kolejny tytuł dotyczący tej tematyki. Mowa oczywiście o Trainz wyprodukowanym przez Strategy First.

Diaz

Po, szybkim niczym ekspres i nieciekawym jak wagon z węglem, intro – oczom gracza ukazuje się ekran z wyborem rodzaju zabawy. Dostępne są trzy opcje: przegląd lokomotyw i wagonów, prowadzenie pociągu oraz kryjący się pod nazwą „Geodeta" edytor map. Jako że jest to gra, a nie encyklopedia, skupmy się na opcji drugiej, czyli zajrzyjmy do okna dumnie nazwanego "Maszynistą".

Zamieszczone tu opcje umożliwiają utworzenie składów, które chcielibyśmy kontrolować na torach – ponad dwadzieścia typów lokomotyw i tyle samo najróżniejszych wagonów, stanowi nie lada gratkę dla entuzjastów twardych zabawek. Kolejną czynnością, po zmontowaniu wymarzonego zestawu, lub nawet kilku takich, jest przejście do wyboru makiety. Dostępne są niestety tylko TRZY trasy! Według mnie, autorzy raczej nie przywiązali zbytnio uwagi do faktu, iż niektórzy gracze mogą nie mieć chęci grzebania w edytorze i wobec tego woleliby skorzystać z gotowych lokalizacji. Tymczasem ilość zamieszczonych szlaków, jakie standardowo znajdują się w programie, ma duże szanse na szybkie zanudzenie każdego grającego.

W ramach przygotowań przed jazdą, warto jeszcze odwiedzić okno z ustawieniami, gdyż to tutaj można dokonać kilku istotnych zmian dotyczących: opcji ułatwień, pogody, czasu czy też sterowania. Z góry ostrzegam, że jest to rozwiązane w sposób tak łatwy, że aż prymitywny – wobec czego miłośnicy „podrasowywania" glerek będą szczególnie zawiedzeni. Gdy już, przebrniesz przez cały opisany etap wstępny, możesz wreszcie rozpocząć właściwą zabawę. Ciuchcię da się prowadzić na kilka sposobów. Jednym z nich jest przesuwanie pokręteł i przełączników – czyli coś w rodzaju symulatora. Drugim jest zabawa niczym kolejką elektryczną, w której kierowanie maszyną sprowadza się do manipulacji pokrętłem regulującym jazdę w przód lub w tył, z określoną prędkością. Można też sterować ruchem za pomocą mapy, jednak polecam ten rodzaj gry tylko bardzo doświadczonym graczom, początkujący mogą co najwyżej doprowadzić do kilku widowiskowych katastrof kolejowych. Skoro już mowa o takich atrakcjach, to muszę przyznać, że trzeba się nieco postarać, aby spowodować większy wypadek. Zdarzyło się bowiem, iż w kilku przypadkach na pociąg stojący na torze wjeżdżał kolejny i niczym duch przejeżdżał przez niego, nie wyrządzając żadnych szkód. Ciekawe czy to błąd czy też wyższa, uduchowiona wizja PKP, po kolejnych cięciach budżetowych.

Dla lubiących program „Zrób to sam", dodam jeszcze kilka słów na temat trybu „Geodety". Byłem pod wrażeniem rozmachu, z jakim został wykonany i sporo czasu spędziłem tworząc własne mapy. Można mieć wówczas wpływ na bardzo wiele czynników, poczynając od ukształtowania terenu, a kończąc na szlakach kolejowych i ich otoczeniu. Jeżeli ktoś ma dużo wolnego czasu, to polecam.

Całkiem dobrze wykonano modele i tekstury, co świadczy o tym, że robili je ludzie znający się na swej pracy. Wprawdzie niektóre z elementów otoczenia mogą budzić zastrzeżenia, to jednak nie są one bardzo rażące dla oka. Nieco ubożej wypada strona audio, ale w sumie nie ma się czemu dziwić, gdyż kabina lokomotywy wcale nie przypomina sali w filharmonii. Pomruk silnika czy też ledwo dochodzące odgłosy z zewnątrz – nieźle oddają wrażenia, jakich doświadczają maszyniści.

Maniacy kolei żelaznych będą zachwyceni widząc **Trainz**. Niestety tylko oni. Podejrzewam, że większość graczy nawet nie spojrzy na ten tytuł, bo cóż ciekawego mają oni odkryć w sterowaniu lokomotywą. Polskie Koleje Państwowe już w dostatecznym stopniu zniechęciły do wszystkiego, co wiąże się z pociągami. Dobrze, że chociaż wirtualne składy nie są w tak opłakanym stanie, jak te, którymi jesteśmy zmuszeni na co dzień jeździć. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ rozbudowany edytor map
+ duży wybór taboru

WADY:

– brak realizmu
– mało tras
– tylko dla entuzjastów

Cena: 49,90 zł | **Wersja polska** ✓ | **Demo:** CD 5/02

Wymagania minimalne:
Pentium 2 400, 128 MB RAM, karta grafiki 16 MB

Wymagania zalecane:
Pentium 3 700, 256 MB RAM, karta grafiki 32 MB

producent: *Strategy First* **wydawca:** *Arxel Tribe*
polski dystrybutor: *Manta*
http://trainz.arxeltribe.com/

ZRĘCZNOŚCIOWA

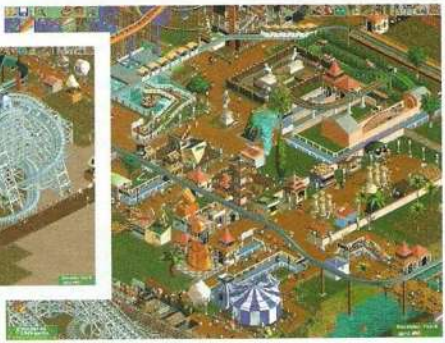
★★★★
★★★★
★★★

6

MOŻNA ZOBACZYĆ

ROLLERCOASTER TYCOON 2

W parku pełnym atrakcji



Dzięki grze Rollercoaster Tycoon 2 masz niepowtarzalną szansę zbudować park rozrywki na miarę swoich oczekiwań i potrzeb licznych odwiedzających. Nawet nie wyobrażasz sobie ile towarzyszy temu kłopotów i komplikacji, a jednocześnie świetnej zabawy.

Mariusz Puzynowicz

Program oferuje kilkanaście misji, podczas których będziesz zmuszony do stworzenia parku w przeróżnych miejscach takich jak pustynia czy farma. Misje posiadają także odmienne cele, które należy osiągnąć. Niekiedy trzeba sprzedać wyznaczoną ilość biletów, a innym razem przyciągnąć do wesołego miasteczka jakąś, z reguły dużą liczbę ludzi.

Tworzenie parku w **Rollercoaster Tycoon 2** zaczyna się zwykle, mając do dyspozycji niewielką ilość terenu i liche karuzelki dla odwiedzających. Z czasem należy wykupić lub wydzierżawić okoliczne grunty pod budowę przyszłego imperium rozrywki oraz zainwestować w badania naukowe, aby wynaleźć takie atrakcje, które spowodują tłumny napływ gości do Twojego parku. Każdą rzecz, którą wybudujesz cechują trzy czynniki, decydujące o jej atrakcyjności. Oczywiście im bardziej atrakcyjna rzecz z punktu widzenia gości, tym więcej pieniążków trzeba wyłożyć na jej budowę i utrzymanie. Aczkolwiek niektóre dzieci nie lubią bardzo mocnych wrażeń i z myślą o nich należy stawiać spokojne rozrywki pokroju labiryntu czy zjeżdżalni. Łącznie w grze naliczyłem się grubo ponad 30 atrakcji, które można wybudować. Znajdziesz tu wszystko od karuzeli z konikami, przez diabelski młyn czy latający dywan, a na najbardziej wymyślnych rollercoasterach skończywszy. Należy pamiętać o tym żeby zbytnio nie windować cen bo goście nie skorzystają z atrakcji dla nich przygotowanych.

Wiadomo także, że człowiek musi sobie podjeść i coś wypić, dlatego trzeba i to gościom zapewnić. Muszę przyznać, że na brak sklepików nie można narzekać. Stoiska z pamiątkami, mrożoną herbatą, kurczakiem, popcornem – wszystko czego zapragniesz, byleby tylko miał pieniądze na budowę. No ale dzieci jak to dzieci – płacze to, śmieci, a i ławeczkę w wesołym miasteczku lubi połamać. Dlatego należy zatrudnić odpowiednich ludzi. Po pierwsze rozweselaczy w stroju powiedzmy tygryska i już na twarzy młodego klienta zagości uśmiech. Po drugie sprzątaczy i już dzieciarnia może bałaganić na nowo do woli. No i na koniec porządkowych, którzy dopilnują, aby uświadomić dzieciom jak się korzysta z ławki. Oprócz tego trzeba zatrudnić mechaników którzy zajmą się konserwacją i naprawą atrakcji. Muszę w tym miejscu wspomnieć o irytującym błędzie, który doprowadzał mnie do szału. Otóż kiedy coś się popsuje, to mechanik nieraz się tym nie przejmuje tylko daje się ponieść klimatowi wesołego miasteczka i radośnie hasa sobie po parkowych alejkach. Także goście potrafią się zablokować w alejce i kręcą się tam całymi godzinami dopóki im nie pomożesz.

Od strony graficznej program przedstawia się przyzwoicie. Cukierkowe kolory świetnie oddają klimat wesołego miasteczka. Kuleje natomiast animacja ludzi, którzy chodzą jak manekiny. Z drugiej strony, znakomicie przedstawiono rollercoastery, na widok których aż przechodzą ciarki po plecach. Widok przedstawiony jest w charakterystycznym rzucie izometrycznym, do wyboru są trzy odległości widoku rozgrywki, zatem wszystko jest tak jak w pierwszej części gry. Dźwięk natomiast może się podobać. Każdej karuzeli można przypisać inną muzykę, dzieci się śmieją lub krzyczą, w oddali słychać odgłosy pędzących wózeczków od rollercoasterów – wszystko jest tak jak w prawdziwym parku.

Rollercoaster Tycoon 2 jest programem, który potrafi zatrzymać gracza przed monitorem przez dłuższy czas. Dobrze jest się odprężyć w mniej skomplikowanej grze ekonomicznej po ciężkich walkach o rynek zbytu w ***Capitalism 2*** czy ***Industry Giant 2***. ❐

Cena: —	Wersja polska	Demo: —	STRATEGICZNA	7

Wymagania minimalne: *Pentium 2 300, 64 MB RAM, karta 8 MB*

Wymagania zalecane: *Pentium 3 450, 128 MB RAM*

producent: *Chris Sawyer* **wydawca:** *Infogrames*
polski dystrybutor: —

http://www.rollercoastertycoon2.com

WARTO ZAGRAĆ

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ ogrom sklepów i rozrywek
+ niezły dźwięk
+ przyjazny interfejs

WADY:
– „niepokorni" pracownicy
– blokujący się ludzie

HEARTS OF IRON

II wojna światowa jak prawdziwa

Hearts of Iron bazuje na engine'ie i rozwiązaniach znanych z dwóch odsłon *Europy Universalis*, dlatego z pewnym niepokojem zasiadłem do gry. O ile bowiem mechanika rozgrywki opracowana przez Paradox Entertainment idealnie oddawała zasady funkcjonowania państw w Europie dawnych wieków, o tyle ich relacje w wieku XX opierały się na zupełnie innych regułach. Różna jest też skala czasowa. Jak poradzili sobie z tymi wyzwaniami autorzy? Według mnie bardzo dobrze.

Dengar

Na początek małe wprowadzenie dla osób, które nie miały jeszcze żadnego kontaktu z serią. Otóż zarówno obie części ***Europy Universalis***, jak i **Hearts of Iron** nie są grami turowymi, jednak regulowana szybkość upływu czasu eliminuje aspekt zręcznościowy charakterystyczny dla RTS-ów. O specyfice gier **Paradoxu** przesądza wierne odwzorowanie realiów historycznych oraz niezwykle logiczna i spójna rozgrywka. Innymi słowy ślepa agresja spowoduje koniec końców reakcję kilku państw; zaniedbanie gospodarki nie pozwoli na prowadzenie wojny; natomiast ignorowanie stosunków dyplomatycznych doprowadzi do alienacji Twego państwa.

Hearts of Iron jest tytułem wyjątkowym. Nie pamiętam gry, której celem byłoby przedstawienie II wojny światowej w sposób kompleksowy, połączywszy wątki: militarny, polityczny i ekonomiczny. Dopiero teraz masz możliwość kierowania armią, biurokracją, społeczeństwem i gospodarką. W **HoI** wybrać możesz jakiekolwiek państwo świata z wyjątkiem Watykanu i Lichtensteinu. Rzecz jasna można zdecydować się na Polskę, choć osobiście nie udało mi się w żaden sposób oprzeć Niemcom. Jednak możesz też oddać im Gdańsk i wraz z hitlerowcami zaatakować ZSRR...

W **Hearts of Iron** twórcy zaimplementowali trzy podstawowe ustroje polityczne: faszyzm – temu biokowi przewodzą Niemcy, demokrację – z Anglią na czele i komunizm – wiadomo ZSRR. Tym mocarstwom przypisano z góry ustrój, pozostałe kraje mogą zmieniać blok do którego należą. Jest to istotne ponieważ podsumowanie rozgrywki dotyczy nie tyle poszczególnych państw, co systemów politycznych. Moduł dyplomacji rozbudowano znacznie w porównaniu z ***Europą Universalis*** – na dobrą sprawę on sam wystarczyłby na osobną grę, tymczasem to tylko jeden aspekt rozgrywki. Dodam tylko, że dyplomatyczne stosunki międzynarodowe zaczęły się z elementami polityki wewnętrznej. Wybierasz urzędników o różnych preferencjach politycznych, różnych zdolnościach, w tym także z szeregu postaci historycznych.

Każde państwo dysponuje pewną pulą punktów, które przeznaczyć można na jeden z działów gospodarki. Balansujesz między zaspakajaniem potrzeb konsumpcyjnych społeczeństwa (a różnią się one w zależności od ustroju), badaniami naukowymi, zaopatrzeniem jednostek wojskowych oraz produkcją takowych. Oczywiście przemysł nie działa bez odpowiednich surowców więc niezbędny jest także handel. Podobnie jak w rzeczywistości, bardzo ważne są wynalazki. Możesz wybierać je z 700 technologii, co chyba uzmysławia rozmach gry.

Polityka i gospodarka to jednak tło dla najistotniejszego modułu gry czyli walki. Europa Universalis nie rozpieszczała graczy jeśli idzie o prowadzenie działań wojennych. Znacznie lepiej jest w **Hearts of Iron**, choć jeśli miałbym formułować jakieś zastrzeżenia, to właśnie odnośnie do tego elementu. Twą armię tworzą wojska pancerne, piechota, kawaleria, lotnictwo i okręty. Masz możliwość precyzyjnego planowania ataków i koordynowania ich co do godziny. W obrębie poszczególnych rodzajów broni występują specjalistyczne formacje. Poszczególne terytoria możesz fortyfikować zwiększając szanse obrony. Sama walka wygląda podobnie jak w ***Europie Universalis*** – czyli po skierowaniu oddziałowi wydaniu im rozkazów co do sposobu zachowania, możesz tylko obserwować wynik starcia. Minusem jest niedostateczna czytelność wizualnego zobrazowania jednostek. Postać piechura może bowiem oznaczać jednostkę o bardzo różnych walorach, w zależności od tego jaką dywizję stworzyłeś. Dokładny opis pojawia się dopiero po najechaniu na nią kursorem. W grze mnóstwo jest szczegółów urealniających rozgrywkę. Na przykład samoloty muszą operować w oparciu o lotniska, a okręty mają ograniczone zapasy na pokładzie.

Hearts of Iron to gra wielka. Zastanawiam się czy nie za wielka. Twórcy postawili sobie za cel zbliżyć rozgrywkę z poprzednich swych gier jeszcze bardziej do rzeczywistości. Konsekwencją tego jest postawienie gracza przed ogromem zadań. W **HoI** najbardziej spodobała mi się jednak nie możliwość alternatywnego rozgrywania historii z udziałem największych mocarstw, lecz granie mniejszymi państwami, mając tylko w tle zmagania gigantów. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ niebywały realizm
+ duża ilość państw

WADY:

– poziom komplikacji
– niedopracowany moduł walki

Czy wiesz, że...

> Winston Churchill, zanim w 1940 roku został premierem Wielkiej Brytanii, pełnił wcześniej w rządzie funkcje ministra handlu, spraw wewnętrznych, wojny i skarbu. O jego wszechstronności świadczy również fakt, że został uhonorowany Nagrodą Nobla, ale nie za działalność polityczną, lecz... twórczość literacką.

> Adolf Hitler od najmłodszych lat interesował się religią, a nawet chciał zostać księdzem. Szkoda, że ostatecznie zmienił zdanie.

> Józef Stalin w wieku 10 lat omal nie zginął w wypadku (pamiątką po tym wydarzeniu była częściowo unieruchomiona lewa ręka). Natomiast za namową matki w 1894 roku wyjechał do Tbilisi i rozpoczął naukę w seminarium duchownym, długo tam jednak nie uczęszczał...

Cena: 99,90 zł	Wersja polska: ✓	Demo: —	STRATEGICZNA
Wymagania minimalne: *Pentium 2 300, 64 MB RAM, CD-ROM x8*	**Wymagania zalecane:** *Pentium 2 450, 128 MB RAM*		★★★★ ★★★★ ★★★★½

producent: *Paradox Entertainment* **wydawca:** *Strategy First*
polski dystrybutor: *CD Projekt*
http://www.paradox-entertainment.com/hearts.asp

8
NIEZŁA JAZDA

STRATEGIC COMMAND: EUROPEAN THEATRE

Wojna dla wytrawnych strategów

Druga Wojna światowa wciąż generuje sporo gier (*Medal of Honor, Return to Castle Wolfenstein*), jednak dawno nie było wśród nich strategii z prawdziwego zdarzenia. Mam tu na myśli program rozgrywający się w systemie turowym, obrazujący przebieg konfliktu w wymiarze globalnym, a zarazem wymagający nie tylko myślenia w kategoriach walki, ale i ekonomii (w końcu Niemcy nie przegrali dlatego, że źle walczyli, ale dlatego, że mieli za mało czołgów, samolotów i okrętów).

Bazyl

Jak na zawołanie w moje ręce wpadła niedawno niepozornie wyglądająca gra zatytułowana **Strategic Command: European Theatre**. Jej wydawcą jest firma **Battlefront**, ta sama, która wcześniej stworzyła doskonałe ***Combat Mission***, a która i tym razem wydała grę godną hasła widniejącego na internetowej stronie firmy: „Home of Superior War and Strategy Games".

Obszar działań **Strategic Command** obejmuje całą Europę, północną Afrykę, Atlantyk oraz skrawek Ameryki Północnej. Akcja programu toczy się w turach, a gracz ma możliwość pokierowania wojskami państw Osi lub Aliantów – odpowiednio Niemiec i Włoch, lub Wielkiej Brytanii, Francji, ZSRR i USA. Armie i surowce pozostałych państw Europy przypisane są do jednego z tych krajów, na przykład uzupełnienia polskiej armii czerpane są z zasobów Wielkiej Brytanii. To jedno z wielu uproszczeń gry, jednak nie jest to bynajmniej jej wada. Dzięki temu **Strategic Command** jest niezwykle prosty, wystarczy dosłownie kilka razy rzucić okiem do podręcznika, by wiedzieć co i jak.

Mapa Europy będąca polem gry podzielona została na heksagonalne pola, po których przesuwasz swoje oddziały. Są to korpusy i armie piechoty, armie pancerne, floty powietrzne pełniące de facto rolę myśliwców, floty bombowców strategicznych, wyrzutnie rakiet, oraz lotniskowce, krążowniki, łodzie podwodne i transportowce. Każda z tych jednostek opisana jest przez szereg parametrów, takich jak siła ataku, zasięg ruchu, czy odporność. Nie można ich grupować po kilka na jednym polu, obowiązuje też żelazna zasada, że możesz atakować po wykonaniu ruchu, ale nie na odwrót. Jeśli musisz szybko przerzucić jakąś armię w inny rejon walk możesz skorzystać z kolei, co jednak wiąże się z poniesieniem dodatkowych kosztów.

Odpowiednikiem pieniędzy w grze są Military Production Points, w skrócie MPP, będące Twoim stałym zmartwieniem. Generowane są one przez zakłady produkcyjne, porty i rafinerie, a im więcej masz takich obiektów, tym więcej punktów otrzymujesz każdej tury. Ponadto za każdym razem gdy podbijesz jakieś państwo (najczęściej wystarczy zająć stolicę, a wówczas ogłoszana jest kapitulacja) przejmujesz jego punkty MPP. Głównym beneficjentem tej reguły są Niemcy, jako kraj prowadzący najbardziej agresywną politykę, ale i Alianci mogą wystąpić tu w roli agresora. Zgromadzone punkty możesz przeznaczyć na zakup nowych wojsk, uzupełnienie strat oraz prowadzenie badań naukowych. Te ostatnie są bardzo istotne zwłaszcza dla Niemców, którzy właściwie tylko przewagą techniczną mogą zrównoważyć olbrzymi potencjał militarny ZSRR.

Choć **Strategic Command** wygląda jak produkt sprzed dziesięciu lat, czas przy tej grze biegnie niesamowicie szybko. Zgodnie z zasadą „jeszcze tylko jedna tura" udało mi się przesiedzieć przy komputerze wiele godzin. Co więcej, można grać wiele razy, dzięki możliwości ustalania ogólnych zasad gry. Możesz określić, czy w walkach mają brać udział partyzanci, oddziały wolnych Francuzów, czy Rosja ma walczyć na Syberii, nawet to, w jakich okolicznościach poszczególne państwa mają przystępować do wojny. Można też ustawić jeden z pięciu poziomów trudności. Przed rozpoczęciem gry polecam też pobranie patcha (na przykład z naszej płyty CD), który wprowadza wiele nowych reguł, poprawia błędy, jak również umożliwia grę w sieci. Dodam jeszcze, iż do **Strategic Command** dołączony jest edytor kampanii pozwalający stworzyć własną wizję II wojny światowej. Może to być wspaniały dodatek do sześciu oryginalnych kampanii dołączonych do gry.

Na koniec jedna uwaga krytyczna. Jak powiedziałem, gra toczy się w turach, jednak czas ich trwania nie jest taki sam. Chodzi o to, że w miesiącach letnich 1 tura oznacza tydzień czasu rzeczywistego, natomiast zimą jest to już cały miesiąc. Wychodzi z tego sporo zamieszania, gdyż po pierwsze nie można dokładnie ustalić ile tur pozostało do końca gry (po zainstalowaniu patcha zabawa trwa do maja 1947 roku), a po drugie traci się w ten sposób punkty MPP. Przypisane są one do tur, nie do czasu rzeczywistego, co oznacza, że latem gromaszisz ich cztery razy więcej niż zimą. Jest to poważny błąd, na szczęście jedyny jaki udało mi się znaleźć w grze.

Polecam **Strategic Command: European Theatre** wszystkim miłośnikom dobrych gier strategicznych. Ta jest bardzo prosta, choć zarazem wymaga nie lada wysiłku intelektualnego, by osiągnąć upragnione zwycięstwo – zwłaszcza gdy gra się Niemcami. Oprawa graficzna i dźwiękowa też mogłaby być lepsza, ale tak naprawdę – kto o to dba w strategicznej grze turowej. ❐

Cena: —	Wersja polska —	Demo: —	STRATEGICZNA

Wymagania minimalne: *Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, SVGA, Win 95/98, CD-ROM*

Wymagania zalecane: *Pentium 400 MHz*

producent: *Fury Software* **wydawca:** *Battlefront*
polski dystrybutor: —
http://www.battlefront.com

7

WARTO ZAGRAĆ

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ proste zasady gry
+ wymaga strategicznego myślenia
+ obrazuje całą wojnę w Europie
+ duży wybór jednostek

WADY:
– zmienna długo´ć tur

ZEBRANIE REDAKCYJNE
– historia nieprawdziwa o pracy nad jubileuszowym ŚGK

by Manis

fotoGRAM

Mogliśmy rozpoczynać. Vicor został oddelegowany do kompa, aby notował na bieżąco o czym mówimy, a potem zrobił wydruki dla wszystkich.

Zaczął tradycyjnie Naczelnik – „Cóż wiecie, konkurencja nie śpi, czyha na każdą okazję, aby wbić nam nóż w plecy. Musimy do tego numeru wymyślić coś specjalnego".

„Ja tam proponuję zatrudnić dodatkową dziewczynę w sekretariacie, opowiadałaby naszym czytelnikom, o głaskaniu myszki, pieszczeniu dżojsticka i, eee... takie tam różne" – zaproponował BaRTeS.

„To już lepiej dwie dziewczyny, a później ich zdjęcia na okładkę i plakacik" – wtrącił się redakcyjny grafik – z zamiłowania fotoamator, posiadacz kilku aparatów fotograficznych.

„A jakbyśmy dali moją ulubioną grę?" – rzucił Diaz. „No co Ty, to musielibyśmy jeszcze dołożyć zapas dziesięciu dżojsticków, albo przynajmniej jeden, jakiś metalowy" – zmiażdżył pomysł Bazyl. Diaz jak mógł tak mu się odgryzł – „Jak jesteś taki mądry, to sam coś zaproponuj".

Dyskusja trwała godzinami. Padały propozycje wszelakie, od dołączenia do pisma jajka Obcych, prawdziwych włosów Lary Croft, łuski naboju wystrzelonego przez Hitmana, aż po przygotowanie naturalnej wielkości plakatu Sokoła Milenium (którego to, jak ktoś szybko obliczył, drukowalibyśmy w częściach przez kolejne 50 lat). Aż w pewnym momencie ktoś spostrzegł, że skryty za monitorem Vicor, nie notuje, a tylko delikatnie pochrapuje. No i tak te wszystkie nasze ustalenia w łeb wzięły. Następna taka okazja za 10 lat.

„No cóż – zaczął Bazyl – ja to bym dołączył do pisma taki preparat, po którego zażyciu wyrastałyby dodatkowe ręce. Każdemu graczowi by się coś takiego przydało". Sala zamilkła na krótką chwilę w rozmarzeniu lub trwodze...

DEMONIC SPEEDWAY

Demoniczna liga żużlowa

Jednym z etapów dochodzenia do siebie po zabawie sylwestrowej w tym roku była dla mnie dłuższa sesja w **Demonic Speedway**. Zasiadłem do niej mocno ospały, a już po niespełna godzinie znalazłem się w innym, dynamicznym, owalnym i czarnym wymiarze. Jeden ze współimprezowiczów prychnął wtedy wzgardliwie: „stary, co ty widzisz w tym jeżdżeniu jak wariat dookoła?" Ignorant. No i jak takiemu wyjaśnić, że tym „jeżdżeniem do kolusia" fascynują się tysiące fanów w Polsce?

baRTeS

W Polsce, jak chyba w żadnym innym kraju na świecie, panuje prawdziwa speedway-mania. Nie powinno zatem nikogo dziwić, że czarny sport od dłuższego czasu pozostaje w kręgu zainteresowań polskich producentów gier. Już bodajże dwa lata temu **Techland** zaproponował swoją, moim zdaniem niezbyt udaną, wersję wyścigów żużlowych. Nawiasem mówiąc, ta sama firma wraca do tematu z grą ***FIM Speedway Grand Prix***. Tymczasem swoich sił w tej dziedzinie spróbowali także twórcy z mało znanej grupy developerskiej **Nawar**, która pod egidą **Cenegi** wydała grę **Demonic Speedway**. Jest to próba całkiem udana, choć uczciwie stwierdzić wypada, iż jest to typ gry, w którą albo przestaniesz grać po powierzchownym kontakcie, albo dasz się wciągnąć na dłużej i dojrzysz drzemiące w niej pozytywy.

Nie ma co owijać w bawełnę, **Demonic Speedway** nie jest w stanie wbić gracza w fotel przy pierwszym kontakcie. Przede wszystkim brakuje tej grze większego rozbudowania pod względem dostępnych opcji. Do wyboru jest co prawda trening, jazda na czas, pojedynczy wyścig, kariera i opcja wieloosobowa, ale ich mankamentem jest mała złożoność. Nawiasem mówiąc, kilkukrotnie próbowałem zagrać w sieci i ani razu nie udało mi się znaleźć na serwerze kogokolwiek chętnego do współzawodnictwa. Jeśli chodzi o braki, to na przykład zbyt mały jest tutaj wybór wśród motocykli, także ich konfiguracja pozostawia wiele do życzenia. Możesz dokupić jedynie tłumik, co poprawia przyspieszenie, opony, wpływające na przyczepność oraz silnik, zwiększający maksymalną prędkość motocykla. I na tym koniec, a więc bez rewelacji.

W trybie kariery, poza tuningiem, masz jeszcze sposobność angażowania wybitnych specjalistów, którzy poprawią Twoją kondycję, technikę i taktykę. Opłacenie tych specjalistów jest dosyć kosztowne, zatem będziesz musiał się mocno postarać podczas zawodów Polskiej Ligi Żużlowej i cyklu Grand Prix – za dobre wyniki otrzymujesz odpowiednią ilość gotówki. Przechodząc do sedna sprawy, czyli wyścigów, przyznam, że po pierwszych dwóch przejazdach odniosłem niepokojące wrażenie, iż nigdy nie uda mi się zdobyć choćby punktu. Po części spowodowane to było słabymi osiągami mojej maszyny, a po wtóre nieznajomością specyfiki jazdy – opanowanie maszyny tak, aby nie odbijać się od bandy i z wiraży wychodzić na pełnej mocy, zajmuje jednak dłuższą chwilę. Za to gdy już opanujesz szybki start spod taśmy, nauczysz się atakować zarówno po wewnętrznej jak i zewnętrznej, a do tego parę razy uda Ci się przyblokować przeciwnika przy bandzie, to **Demonic Speedway** nagle okaże się całkiem przyzwoitym tytułem. Jeździ się z widokiem TPP lub FPP.

Nie byłbym sobą, gdybym jeszcze odrobinę nie ponarzekał. Zacznijmy od stadionów i torów. Po pierwsze tory są zbyt krótkie i biegi kończą się o wiele szybciej, niż w rzeczywistości. Ergo: albo tutaj rozwija się większe prędkości niż w prawdziwym żużlu (przydałby się prędkościomierz), albo tory nie są, wbrew zapewnieniom twórców, dokładnym odtworzeniem ich prawdziwych odpowiedników. To samo z okolicą wokół stadionu – przykładowo Toruń wygląda w rzeczywistości zupełnie inaczej. Poza tym tory i stadiony wyglądają bardzo ładnie. Jeszcze tylko jedna mała uwaga: Cardiff nie leży w Anglii, szanowni twórcy! W kwestii fizyki jazdy nie jest najgorzej, choć czasem, po odbiciu o bandę, motocykl robi wrażenie „drewnianego". Warkot silników uszu nie razi, a i muzykę od biedy da się znieść, więc w stosunku do udźwiękowienia większych zastrzeżeń nie mam. Ostatnia sprawa, do jakiej można mieć obiekcje, to brak licencji na nazwiska zawodników, stąd na torach pojawiają się takie dziwne stworki, jak Tomasz Glob.

Podsumowując, jeśli cierpisz na syndrom odstawienia od metanowego narkotyku (liga rusza wszak dopiero za trzy miesiące), to **Demonic Speedway** na chwilę może stanowić antidotum. ❐

Cena: 59,90 zł	Wersja polska	Demo: —	ZRĘCZNOŚCIOWA

Wymagania minimalne: *Pentium 3 400 MHz, 64 MB RAM, karta 3D 16 MB RAM, Windows 95/98/Me/Xp*

Wymagania zalecane: *RAM, karta graficzna 16 MB RAM, CD-ROM x8*

producent: *Nawar* **wydawca:** *Cenega*
polski dystrybutor: *Cenega*

http://www.nawar.com.pl/speedway.htm

6

MOŻNA ZOBACZYĆ

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ niezła grywalność
+ całkiem ładne, choć nierzeczywiste tory

WADY:
– słaba konfiguracja maszyny
– brak licencji na nazwiska graczy

FIM SPEEDWAY GRAND PRIX

Żużel na oficjalnej licencji

Tak to się wszystko dziwnie w tym miesiącu złożyło, że dokładnie w tym samym czasie na moim biurku wylądowały dwa tytuły podejmujące temat sportu żużlowego. Na dodatek obie gry są polskiej produkcji. Miałem zatem mnóstwo czasu na porównania i na ich podstawie wniosek nasuwa się jeden: mimo iż tematycznie zbieżne, to jednak są to bardzo różne dzieła.

baRTeS

W przeciwieństwie do opisywanego w tym numerze ***Demonic Speedway*** (produkcja **Cenegi**), **FIM Speedway Grand Prix** (w wydaniu **Techlandu**) posiada oficjalną licencję federacji żużlowej, co pozwala zarówno na prezentację nazwisk i wizerunków jeźdźców, jak i dokładne odtworzenie torów, na których wyścigi żużlowe z cyklu GP się odbywają. Jeśli chodzi o żużlowców, to znajdziesz ich tutaj dwudziestu dwóch, od Golloba, przez Sullivana, na Rickardssonie kończąc. Gdy wybierasz swojego podopiecznego, oczom Twoim ukażą się jego statystyki, historia występów, motocykl, którego używa, a także twarz żużlowca, co byś szybciej się z nim utożsamił. Z kolei torów jest dziesięć, czyli dokładnie tyle samo, ile wliczonych jest do cyklu Grand Prix. Tory odwzorowane są, jak na moje oko, z dużą precyzją, a przede wszystkim ich długość równa jest rzeczywistej. Tego właśnie brakuje w ***Demonic Speedway***, gdzie trasy są wyraźnie krótsze niż w rzeczywistości, w mniejszym stopniu powalając na walkę i wymianę pozycjami.

Na tym nie koniec wyliczanki elementów, które w **FIM Speedway Grand Prix** znajdziesz, a czego u konkurencji nie uświadczysz. Po pierwsze, w trakcie wyścigu widać Twoją prędkość – może i nie jest to istota rozgrywki, ale mnie akurat obecność prędkościomierza cieszy. Po wtóre dołączono do zawodów ustny komentarz, który, niestety, okazuje się totalnym niewypałem. O ile wstawka przed rozpoczęciem zawodów (wprowadzenie, kilka słów o torze) jest jeszcze do przełknięcia, to już komentarze podczas jazdy autorzy powinni byli sobie darować, przynajmniej dzięki temu by się nie ośmieszyli. Najbardziej drażni mnie elokwencja komentatora, który pozwala sobie jedynie na króciutkie, mało interesujące teksty, na przykład do znudzenia powtarzane hasło „(Pan X) zaspał na starcie", albo: „Holta pierwszy [krótka pauza], Gollob drugi", wiecznie z identyczną intonacją. Włosy sobie bym rwał, gdyby nie obecność kasku żużlowego na głowie. Ta wtórność jest tak irytująca, że gdy po raz czwarty (sic!) w ciągu jednego wyścigu dowiedziałem się, iż „Sullivan wącha dymek rywali", to po pierwsze na amen wyłączyłem dźwięk, a po drugie miałem ochotę zadzwonić do producentów i powiedzieć im, żeby dźwiękowiec schował się pod stół uciekając przed moją krytyką. Z drugiej strony patrząc w ***Demonic Speedway*** komentarza nie ma w ogóle.

Teraz kolej przyszła na wspomnienie, czego **FIM Speedway GP** w porównaniu z ***Demonic Speedway*** nie posiada. W oczy rzuca się brak opcji sieciowej – dostępny jest tylko trening, pojedynczy wyścig i cykl GP (można natomiast pograć przy jednym komputerze w towarzystwie trzech osób). Jasno z tego wynika, że rozgrywek ligowych też nie dołączono. Niemniej jednak są i cechy wspólne dla obu tytułów, przede wszystkim sam sposób prowadzenia maszyny, choć w **FIM** jeździec trochę zbyt późno kładzie motocykl na zakręcie. Ponadto **FIM** posiada znacznie ładniejszą grafikę, ale za to gorszy dźwięk. Zawody GP odbywają się na zasadach znanych z prawdziwego cyklu i dostarczają sporo emocji. Wreszcie, podobnie jak w grze **Cenegi**, istnieje skromna opcja „warsztatu", choć tutaj miast tłumika dostępne są ramy. Pozostałe dwa elementy, a więc opony i silnik, są wspólne dla obu gier. Za zarobione w zawodach GP pieniądze możesz naprawić uszkodzone lub zużyte części.

Jak zatem widać, bez szczegółowych porównań się nie obyło, jednak służą one ściśle określonemu celowi: mam nadzieję, że na ich podstawie widać wyraźnie, iż oba te tytuły zupełnie inaczej podchodzą do tematu i chyba warto byś wypróbował oba, aby się przekonać, co Tobie bardziej odpowiada. ❐

Cena: 79 zł	Wersja polska ✓	Demo: CD 2/03	ZRĘCZNOŚCIOWA
Wymagania minimalne: *Windows 98/ME/2000/XP, Pentium 3 500 MHz, 128 MB RAM, CD-ROM x4 karta 3D 16 MB*	**Wymagania zalecane:** *Pentium 4 1 GHz, 256 MB RAM*		★★★★ ★★ ★★★½
producent: *Techland* **wydawca:** *Techland* **polski dystrybutor:** *Techland* **http://sgp.techland.pl/**			**7** WARTO ZAGRAĆ

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ ładna grafika
+ oficjalna licencja żużlowego GP

WADY:
– beznadziejny, monotonny komentarz
– brak opcji sieciowej
– nie najlepsza fizyka jazdy
– brak rozgrywek ligowych

Robin Hood
THE LEGEND OF SHERWOOD

Robin Hood to taktyczna gra akcji (tak chyba najlepiej można określić „komandosopodobne" produkcje). Istotę takiej rozgrywki stanowi umiejętne wykorzystanie specyficznych zdolności niewielkiej grupy bohaterów, planowanie i przeprowadzanie spektakularnych „akcji specjalnych". Trzeba dodać, że **Robin Hood** nie ogranicza się do bezmyślnej eksterminacji przeciwników, natomiast twórcy nie przesadzili też z poziomem trudności, zatem nie ma potrzeby podchodzenia do niej jak do logiczno-matematycznej zagadki.

Legenda Robina z Sherwood przystaje idealnie do wymagań wyżej wspomnianego gatunku gier. Tytułowego bohatera zobaczysz już w intrze (nawiasem mówiąc jednym z lepszych, jakie widziałem), a jego wygląd może niektórych... zdeprymować. Otóż Robin występuje w emploi rodem z przedwojennego filmu z Erollem Flynnem. Widok bohatera odzianego w zielony kubraczek, rajtuzy i kapelusik z piórkiem – to ewidentny sygnał, iż gra nie ma całkowicie poważnego charakteru i przesiąknięta jest humorem rodem z filmu Mela Brooksa. Fabuła ma nieco poważniejszy charakter i wykorzystuje motyw z kanonu legend o Robin Hoodzie, związany z powrotem prawowitego władcy Anglii króla Ryszarda Lwie Serce. Dlatego też Robin z gry, wraz ze swoją wesołą kompanią, walczą z Szeryfem z Nottingham i jego zausznikiem Guy'em, gromadząc złoto konieczne, aby zapewnić powrót króla Ryszarda na tron.

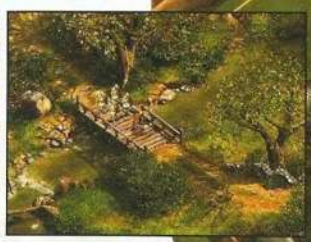
Rozgrywka składa się z szeregu rozwijających fabułę, obszernych misji. Robin wydostaje się najpierw z Nottingham, ratuje przyjaciół od stryczka, zdobywa srebrną strzałę, uwalnia Szkarłatnego Willa, pomaga w zdobyciu zamku, uniemożliwia ślub Marion z Guy'em i tak dalej, aż do powrotu Ryszarda. Te główne zadania przeplatane są krótkimi, fakultatywnymi, typowo zbójeckimi akcjami. Przez Sherwood przejeżdża bowiem, a to poborca podatkowy, a to konwój ze złotem Szeryfa, a to leśną wioskę pustoszą niegodziwi żołdacy. O ile główne misje skonstruowano ciekawie, o tyle te krótkie epizody nie grzeszą różnorodnością. Z racji powtarzalności leśnych map i układów eskorty cennych ładunków, przy odrobinie wprawy zagarniałem złoto według tego samego schematu działania w nie więcej niż trzy minuty.

Poza tym odwiedzać przyjdzie Ci obóz Robina, w którym jego kamraci zajmują się produkcją rozmaitych gadżetów, od strzał począwszy, a na mocnym trunku skończywszy. Wszystkie one, w rękach odpowiednich postaci, służą do wykonywania specjalnych działań. O ile zastosowanie strzały jest proste do przewidzenia, o tyle inne przedmioty wykorzystać można w specyficzny sposób – i tak na przykład za pomocą jabłka możemy ogłuszyć strażnika, zioła posłużą do podratowania zdrowia podczas walki. Autorzy gry pomysłowo opracowali specjalne zdolności poszczególnych członków leśnej braci. Najbardziej przydatne są jednak strzały i osobiście radzę skierować większe siły do ich produkcji. Robin z pełnym kołczanem bardzo ułatwia prawie każdą z misji.

Nie strzałą go, to pałką

Wiele lat temu regułą było tworzenie gier przygodowych o niezwykle wysokim poziomie trudności, z rozbudowaną fabułą, czy setkami postaci i przedmiotów. Do dziś pamiętam tygodnie spędzone na różnorodnym pokonywaniu *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, czy skomplikowanie *Broken Sword 2* i obu części *Discworld*. Jednak wraz ze spadkiem poziomu zdolności intelektualnych części graczy, nastąpił proces dostosowawczy w firmach produkujących przygodówki. Jego efektem jest wypuszczanie na rynek sporej ilości gier, które da się ukończyć w jeden wieczór przy wysiłku i zaangażowaniu równym z oglądaniem filmu.

Dengar



W kolejnych epizodach animujesz z reguły kilkuosobowy oddział (ja preferowałem poza Robinem, Szkarłatnego Willa, Małego Johna i Stutley'a – taki zespół sprawdzał się w każdych warunkach). W porównaniu z ***Commandos***, w rozgrywce jest mniej matematyki a więcej akcji. Trzeba oczywiście planować akcje, uciekać się do forteli, zastawiać pułapki, ale Robin i jego ludzie nie unikają walki. Ta zaś jest zrealizowana znakomicie. Mi osobiście bardzo przypadł do gustu system odwzorowywania ruchów myszki podczas pojedynków. Dodatkowo w niektórych miejscach możesz wykonać iście filmowe akcje w stylu skoku na stół, schody, okno czy dach – rewelacja!

Znakomicie prezentują się przeciwnicy. Zachowanie wrogich żołnierzy jest w miarę realistyczne. Pomijając nawet różny stopień ich doświadczenia (jest to widoczne), działają oni jak godni przeciwnicy, a nie jak bezmyślne worki treningowe. Przede wszystkim są czujni. Oczywiście zdarzają się drzemiący strażnicy, ale to zamierzony efekt – widać jak strażnik opiera się na halabardzie i najspokojniej śpi do czasu, aż obudzi go na przykład zaalarmowany kolega.

Poziom czujności różni się także w zależności od rodzaju żołnierza. Jeśli coś zaniepokoi strażnika, nad jego głową dostrzeżesz pulsujący znak zapytania. Gdy zmieni się on w czerwony wykrzyknik, spodziewać się możesz wszczęcia alarmu bądź ataku. Nawet jeśli uda Ci się umknąć w takiej sytuacji, zaalarmowana postać do końca misji zachowa wzmożoną czujność. Najczęściej, jeśli strażnik przyuważy któregoś z Twoich ludzi lub trupa kolegi, pobiegnie natychmiast do najbliższego oficera. Ten zaś zwoła posiłki i wyśle je, aby metodycznie przeszukały podejrzaną okolicę. W jednej chwili zamek, do którego próbujesz się dostać ożywia się i w żadnym z budynków nie jesteś bezpieczny.

Podczas walki łucznicy chowają się za piechotę, a rycerze potrafią odbijać tarczami Twe strzały, powoli podchodząc na długość miecza. O ile z większością wrogów Robin radzi sobie nieźle, nawet jeśli mają przewagę liczebną, o tyle spotkanie z zakutym w stal konnym rycerzem skończyć się musi dla niego tragicznie. W ciągu całej gry tylko raz udało mi się pokonać takiego w otwartej walce i to w sytuacji, gdy walczyła z nim czwórka moich najlepszych bohaterów. Na wszystko są jednak sposoby. Takiego ciężkozbrojnego najlepiej sprowokować do szarży wystawiając się mu na widok (możesz sprawdzać, co widzą poszczególne postacie) umknąć na jakiś głaz, poczekać aż najedzie na rozłożoną na ziemi sieć i jedną celną strzałą zwolnić pułapkę.

Przeciwników można ogłuszyć, jednak po chwili odzyskają przytomność i podniosą alarm. Dlatego, o ile nie decydujesz się na dobijanie bezbronnych, należy (podobnie jak w ***Desperados***) ich związać i przenieść w ustronne miejsce. Ja jednak gustowałem w prostszych rozwiązaniach i Szkarłatny Will, który dysponuje zdolnością dobijania ogłuszonych przeciwników, był dla mnie nieoceniona postacią.

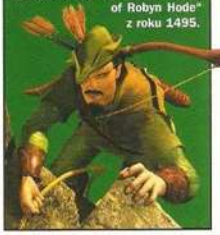
Akcje widzisz w rzucie izometrycznym w trzech zbliżeniach (największego z nich nie polecam). Jak już wspomniałem na wstępie grafika, mimo że dwuwymiarowa, jest przepiękna – ***Icewind Dale 2*** się nie umywa. Zarówno krajobrazy, jak i postacie oraz ich animacja, są naprawdę najwyższej próby. Podam tylko jeden przykład. W zasadzce, kłoda rozbija wóz ze złotem, konie ponoszą ciągnąc uczepionego lejców woźnicę, a na ekranie widać jak roztrąca on liście i kurz. Z muzyką jest dobrze, choć nie osiąga ona tak mistrzowskiego poziomu jak grafika. Odgłosy i odzywki postaci trzymają przyzwoity poziom, choć mogło by ich być nieco więcej.

Podsumowując – jest to gra znakomita. Przykład tego, jak w prosty sposób osiągnąć bardzo dobrą grywalność. Nie ma tutaj oszałamiających efektów graficznych i hektolitrów krwi, a jedynie przemyślana fabuła i ten niewidoczny drobiazg, jakiś nieuchwyty błysk, który sprawia, że tak trudno się od tej gry oderwać. ❐

KIM BYŁ CZŁOWIEK W KAPTURZE

Jak głosi tradycja Robin urodził się na początku drugiej połowy XII wieku w Locksley (Loxley) i był synem wolnych chłopów. Inne źródła podają jakoby istniał niejaki Sir Robin of Locksley, uczestnik wyprawy krzyżowej do Ziemi Świętej, który po powrocie do swych posiadłości zastał w nich nowego władcę-samozwańca – Szeryfa z Nottingham. Jeszcze inne podania zakładają, że był to bogaty szlachcic, który z powodu długów i zdrady musiał opuścić swe posiadłości...

W opowieściach o Robinie pojawiają się także inne imiona bohatera: Robin Fitztooth oraz Robin of Locksley Hall. Jedna z wersji mówi także o Robinie z Huntington, który został Robinem w Kapturze po śmierci Robina z Locksley... Pierwsza pisana wzmianka o tajemniczym Robinie pochodzi z poematu Williama Langlanda „Piers Plowman" z lat 1367-86, ale największym opracowaniem wyczynów Robina było „Lytell Geste of Robyn Hode" z roku 1495.



FILMOWY KSIĄŻĘ ZŁODZIEI

Legenda Robin Hooda stała się kanwą ogromnej ilości filmów. Oto dwa przykłady:

„Przygody Robin Hooda" („The Adventures of Robin Hood") z 1937 roku – czarno-biały film fabularny uważany za jeden z najlepszych z gatunku kina „płaszcza i szpady". Dopracowane w szczegółach sceny pojedynków, dobra gra aktorów (a zwłaszcza Errola Flynna, Olivii de Havilland i Basila Rathbone'a) i duża dawka humoru – to główne atuty obrazu. Wśród wad można wymienić małą dbałość o przedstawienie prawdziwego życia w średniowiecznej Anglii, lecz należy pamiętać, że jest to przede wszystkim kino przygodowe i jako takie spełnia wszystkie wymogi gatunku.

„Robin Hood" zrealizowany jako serial w połowie lat osiemdziesiątych, dla wielu dzieło kultowe (szczególnie pierwsza seria). Łącznie nakręcono 26 odcinków, każdy po około 55 min, a znakomitą muzykę do tego dzieła przygotował zespół „Clannad". Emisja serialu w Polsce, w latach, gdy telewizja nie nadawała prawie nic poza przeglądem kinematografii radzieckiej, sprawiła, że skupiał on przed ekranami całe rodziny. Natomiast młode dziewczyny oblepiały ściany w swych pokojach plakatami odtwórcy Robin Hooda – Michaela Praeda. Tak, to były piękne czasy...

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ duża grywalność
+ znakomita grafika
+ ciekawe zadania

WADY:

– powtarzalność misji w Sherwood

Cena: 29,90 zł | **Wersja polska** ✓ | **Demo:** —

Wymagania minimalne: *Pentium 2 233, 64 MB RAM, Windows 98/ME/2000/XP*

Wymagania zalecane: *Pentium 2 500, 128 MB RAM*

producent: *Strategy First* **wydawca:** *Strategy First*
polski dystrybutor: *CD Projekt*
http://www.robinhood-game.com

STRATEGICZNA

GRAFIKA ★★★★½
DŹWIĘK ★★★★
GRYWALNOŚĆ ★★★★½

9

REWELACJA

HOTEL GIANT

Wirtualna szkoła hotelarstwa

Poza niekończącą się serią gier sportowych EA Sports, przywykłem także do pojawiających się cyklicznie, mniej lub bardziej ciekawych, ekonomicznych simów. Hotel Giant to jeden z ostatnich przedstawicieli tego gatunku. Niestety na jego przykładzie widać, że autorom zaczyna już brakować oryginalnych pomysłów.

Dengar

Grając w **Hotel Giant** wcielasz się w managera zarządzającego różnego rodzaju hotelami. Do wyboru masz kampanię oraz tak zwaną grę losową. Sugeruję na wstępie bliżej zapoznać się z obszernym szkoleniem, będącym bezbolesnym wprowadzeniem do właściwej rozgrywki. Misje mają zróżnicowane cele, na ile to oczywiście możliwe w ramach pracy hotelarza. Musisz zatem rozbudować hotel, ściągnąć odpowiednią ilość gości, wybudować szczególne udogodnienia dla odwiedzających i tak dalej. W trybie gry losowej stawiasz hotel i prowadzisz go bez sztywnych ograniczeń.

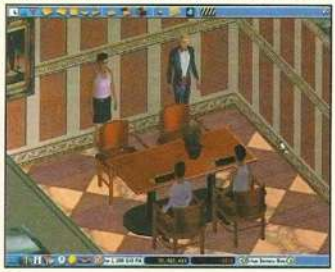
Szczerze przyznam – gra mnie nie porwała. Nie chodzi nawet o to, że sama w sobie jest kiepska, ale raczej o dobór tematu. O ile rozbudowa miast, rozwój infrastruktury przemysłowej – całe sławnych krewniaków **Hotel Giant** – budziły we mnie żyłkę szalonego urbanisty, czy przedsiębiorcy, o tyle stwarzanie cieplarnianych warunków dla hotelowych gości nudziło mnie niezmiernie. Zanim jednak pozwoliłem sobie na znudzenie, spędziłem kilkanaście godzin przed komputerem, aby prowadzić hotel na przyzwoitym poziomie.

Interfejs jest dosyć przyjazny, choć wizualnie odbiega od najwyższych standardów. Mimo tego ilość informacji, które musisz uwzględnić i wielość możliwych decyzji powodują, że gra nie należy do najłatwiejszych. Dla mnie najciekawszym etapem było projektowanie hotelu. Wybór poszczególnych elementów jest imponujący. Oczywiście możesz zdać się w dużej mierze na komputer, ale z pewnością taka opcja nie zadowoli prawdziwego estety. Zabudowujesz nie tylko pokoje hotelowe, ale także recepcje, restauracje, kluby fitness, puby i inne pomieszczenia hotelowe. Potem wypada zająć się personelem. Dodam jeszcze, że nad pracownikami masz totalną kontrolę. Możesz nawet ustawić kamerę na śledzenie konkretnej osoby aby sprawować nad nią bezpośredni, wizualny nadzór.

W zależności od tego, na ile Twój hotel i jego obsługa odpowiada preferencjom potencjalnych gości, pokoje zapełnią się lub pozostaną puste. W każdej chwili możesz sprawdzić dlaczego konkretne osoby nie zdecydowały się na pobyt w Twoim hotelu. Zachęcać ich możesz do podjęcia jedynego słusznego wyboru, prowadząc na przykład kampanie reklamowe w różnych mediach. Oczywiście to tylko zarys rozgrywki, tej bowiem bliżej do Excela niż dynamicznej zabawy. Porównując ten tytuł do leciwego już ***Pizza Connection*** stwierdzić muszę, iż w tamtą grę grało się wiele przyjemniej. Gra była szybsza, a nużące momentami zadania ubarwiały elementy humorystyczne. Tego jest zdecydowanie za mało w **Hotel Giant**. Poza tym, mimo całej złożoności, recenzowana gra niedostatecznie uwzględnia tę stronę funkcjonowania hotelu, która ukryta jest przed wzrokiem gości. Wywóz śmieci, zaopatrzenie restauracji, pranie pościeli i temu podobne problemy, są przecież ważnym elementem pracy hotelarzy.

Grafika to w założeniu twórców mocny punkt ich gry. Rzeczywiście hotel odwzorowano w pełnym 3D, w związku z czym możesz dowolnie zbliżać lub zmieniać perspektywę z jakiej oglądasz akcję. Mnie osobiście nie pociągało jednak obserwowanie pałętających się gości, a widok wykonujących identyczne, sztuczne gesty (coś w rodzaju salutowania) kosmetyczek w różnych pokojach, po prostu rozbawił. Żeby hotel naprawdę „tętnił" życiem potrzeba by o wiele więcej animacji i rodzajów postaci. O wiele gorzej jest z udźwiękowieniem gry. Pojawiająca się gdzieniegdzie muzyka brzmi bardzo rachitycznie, a odgłosy hotelowe są po prostu żałosne.

Podsumowując gra bardzo średnia. Z ekranu wieje nudą, a więcej życia niż w ekskluzywnych hotelach z **Gianta**, jest zimą w nadbałtyckich pensjonatach. Niewątpliwym plusem **HG** jest wydanie go przez polskiego dystrybutora w taniej serii. Kolejną zaletą dla wielu osób jest spolszczenie **Hotel Giant**, co jest zasadne zważywszy na mnogość tekstu i opcji. Czy to jednak może zatuszować niedoróbki producentów gry – moim zdaniem nie. ❐



Cena: 29,99 zł | **Wersja polska** ✓ | **Demo:** CD 5/02 | ***STRATEGICZNA***

Wymagania minimalne: *Pentium 350, 64 MB RAM, akcelerator 3D 8 MB*

Wymagania zalecane: *Pentium 2 600, 256 MB RAM*

producent: *Enlight Software* **wydawca:** *JoWood Productions*
polski dystrybutor: *CD Projekt*
http://www.hotel.jowood.de

★★★★
★★
★★★

6

MOŻNA ZOBACZYĆ

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ można budować labirynty dla gości

WADY:

– nuda
– dosłownie sztywni goście

arena online

Command & Conquer: Generals
pierwsze wrażenia z pola bitwy

Battlefield 1942
uzbrojenie i taktyki do map

Raport Areny
historia gier sieciowych

Iron Storm - tryb multiplayer

magazyn internetowych graczy

CZEŚĆ!

Przy takiej rocznicy, jak dziesięciolecie pisma, ciężko by było obejść się bez retrospekcji, analiz tego okresu. W Arenie Online chcieliśmy dorzucić jakąś skromniutką cegiełkę do owych rozważań i dlatego proponujemy Wam raport dotyczący rozwoju gier sieciowych, sięgając wręcz do prehistorii gier komputerowych. Zdaję sobie sprawę, że na pewno każdy z Was miałby coś do dodania, że pewnie kilka, Waszym zdaniem istotnych, wydarzeń zostało pominiętych, jednak nasz artykuł miał na celu podanie „historii w pigułce", ogólnego zarysu.

Nadto w tym numerze sporo miejsca poświęciliśmy Battlefield 1942, najlepszej grze sieciowej ubiegłego roku według serwisu GameSpy. Znajdziesz zatem pierwszą część opisu sprzętu i uzbrojenia („Zaślubiny z bronią") oraz, także pierwszą część, sugerowanych taktyk do poszczególnych map. Na tym nie koniec – w dziale wieści pojawia się zapowiedź dodatku do BF 1942: Road to Rome. Pozostając w klimacie FPP, zwróć także uwagę na tekst dotyczący kwestii przełożenia czułości myszki na skuteczność w sieciowych strzelankach. Wreszcie jest jeszcze krótki materiał opisujący mapy sieciowe do gry Iron Storm.

Na zakończenie zostawiłem sprawę moim zdaniem najciekawszą. Otóż udało nam się „załapać" na test multiplayerowy jednego z potencjalnych hitów roku 2003 – czyli Command and Conquer: Generals, w wydaniu EA. Nie owijając w bawełnę wypada nam tylko stwierdzić, że gra już teraz ma nas w swoich sidłach i z niecierpliwością czekamy na marcową premierę. Ja wracam na pole walki, a w Twoje ręce oddaję Arenę Online, do której od tego numeru wróciły ksywki autorów.

baRTeS

BITWA PRZENOSI SIĘ POD RZYM
BF 1942 – ROAD TO ROME

Tego należało się spodziewać: gra **Battlefield 1942** bardzo szybko doczekała się kontynuacji. Pierwszy pakiet rozszerzający, który już niebawem zawita do sklepów zatytułowany jest **Road to Rome** i koncentruje się na działaniach wojennych we Włoszech (druga wojna światowa, 1943-44 rok). Sześć nowych map pozwoli Ci, między innymi, przenieść się pod Monte Casino, wziąć udział w operacji Husky (walki na Sycylii) lub w bitwie o Anzio.

Integralną częścią **BF 1942** są pojazdy, którymi można sterować. Nic więc dziwnego, że w pakiecie rozszerzającym znalazło się miejsce dla ośmiu nowych maszyn, a jest wśród nich brytyjski samolot szturmowo-bombowy Mosquito, włoska łódź torpedowa, oraz zarówno brytyjskie jak i niemieckie czołgi i karabiny p-panc. Jeśli chodzi o nowe oddziały, to będziesz mieć możliwość wcielenia się we francuskiego legionistę lub żołnierza wojsk Mussoliniego.

Choć w centrum uwagi znajduje się w tym dodatku gra wieloosobowa, to jednak znajdzie się tu także skromny tryb dla pojedynczego gracza, w którym walczyć będziesz z bardziej inteligentnymi botami, za każdym razem inaczej reagującymi na Twoje działania.

Tak jak to miało miejsce w oryginalnej **BF 1942**, po obu stronach barykady może się łącznie znaleźć do 64 graczy. **Road to Rome** wymagać będzie od Ciebie posiadania podstawki **BF 1942**. ❐

ENTROPIA W ZŁOCIE

Szwedzki producent **MindArk** ogłosił niedawno, iż jego najnowsza produkcja, czyli **Project Entropia** „goes gold", innymi słowy debiutuje, 30 stycznia tego roku. **Entropia**, największe dzieło w historii szwedzkiego rynku gier komputerowych, jest pieczołowicie tworzone już od roku 1997.

Przypomnijmy zatem, że **Entropia** to gra MMORPG, którą będzie można za darmo ściągnąć z sieci, niestety do grania potrzeba opłacić comiesięczny abonament. Najoryginalniejszym aspektem tej gry sieciowej będzie to, że występuje tu prawdziwa waluta (o nazwie PED), którą można wymienić na każdą inną światową walutę. Po cóż ona nam? Ano po to między innymi, by móc zakupić elementy wyposażenia. Skoro zatem z jednej strony mamy nabywcę, musi być też i sprzedawca. I tu dochodzimy do sedna: grą w **Entropię** w teorii można nawet zarobić na życie.

Twórcy gry podali ostatnio budżet tego projektu: do tej pory wydano na tę grę ponad 15 milionów dolarów, a firma **MindArk** planuje kontynuować inwestycje w wysokości co najmniej 5 milionów dolarów rocznie. ❐

HORIZONS NA WIDOKU

W najbliższym czasie rozpocznie się etap testów beta nowej gry MMORPG zatytułowanej **Horizons**. Aby poszerzyć swoje „horyzonty" dotyczące gier Massively Multiplayer, musisz wypełnić formularz znajdujący się pod następującym adresem – http://beta.istaria.com/ – i cierpliwie czekać, czy zostaniesz jednym z testerów-wybrańców.

Tymczasem przybliżmy nieco fakty związane z tą produkcją. **Horizons** powstaje w studiach amerykańskiej firmy **Artifact Entertainment**, usytuowanej w Arizonie. Świat gry ma pokrywać niezwykle rozległy i zróżnicowany teren, od dżungli po tundrę czy równiny. Jak do tej pory nie zamknięto jeszcze listy dostępnych ras, więc poza ludźmi czy smokami, nadal możliwa jest obecność elfów, orków, ogrów, gnomów, centaurów, sabyrów czy gigantów.

Wygląd i charakterystykę postaci można swobodnie zmieniać w trakcie gry. Wyprawa do miasta celem odwiedzenia fryzjera, zrobienie sobie tatuażu czy przekłucie uszu to tylko część z modyfikacji, jakim możesz poddać swego bohatera. Rzecz jasna w grze dostępne będą tysiące przedmiotów, uzbrojenie, ubrania, pancerze, biżuteria itd.

Oryginalnie wyglądać też ma rozwój postaci, ponieważ autorzy postanowili znaleźć złoty środek godzący rozwój klasowy z rozwojem indywidualnych umiejętności. Otóż zawodnik wybiera sobie „szkołę", która zapewnia mu podstawowe szkolenie i wyposażenie oraz dostęp do specjalnych umiejętności. Co istotne, zawodnik nie jest „przywiązany" do wybranej instytucji i może ją w każdej chwili zmienić. Istnieją dwie kategorie szkół, przygodowa oraz handlowa, a w nich osiem podstawowych typów oraz szkoły „prestiżowe", w tym część sekretnych. Z innych ciekawostek warto wskazać na to, że graczę mogą posiadać ziemię (terytoria podlegają pewnym prawom), a na niej budować nawet całe zamki. Oczywiście poszczególni gracze będą się też łączyć w większe grupy. Zapowiada się bardzo ciekawy produkt, na który warto zwrócić baczniejszą uwagę. ❐

AMERICA'S ARMY: OPERATIONS V.1.5.0

Pod sam koniec zeszłego roku światło dzienne ujrzała kolejna wersja (v.1.5.0) darmowej taktycznej gry akcji **America's Army: Operations**. Jak więc widać, prace nad tym bardzo dobrym tytułem nie ustają. Notabene **AA:O** otrzymała nominację do nagrody roku 2002 serwisu GameSpot w kategorii „Biggest Surprise on PC" (największa niespodzianka na PC oraz „Best Multiplayer Action Game on PC" (najlepsza gra sieciowa na PC), lecz ostatecznie przegrała rywalizację z ***Battlefield 1942***.

Nowe uaktualnienie gry wprowadza szereg pomniejszych poprawek i modyfikacji w rozgrywce, eliminuje niektóre błędy, a przede wszystkim dodaje system kontrolny, pozwalający rodzicom nadzorować szereg aspektów gry: można wyłączyć krew na ekranie, włączyć filtr językowy (eliminuje nieparlamentarne wyrazy), uniemożliwić grę w roli strzelca wyborowego. Ponadto, co jest wynikiem częstych apeli ze strony graczy, zmodyfikowano mapę Weapons Cache, która jest teraz prawie dwa razy większa. ❐

w skrócie

Szczegóły bonus packa do UT 2003

Pojawiły się informacje, czego dokładnie możemy oczekiwać po pierwszym bonusie do Unreal Tournament 2003. Znajdziesz tam troje nowych komentatorów, w tym dwie kobiety, trzy nowe tryby gry, dziewięć aren stworzonych z myślą o bardziej zaawansowanych graczach oraz możliwość dodawania własnej muzyki.

Nagrody GameSpy

Serwis GameSpy ogłosił wyniki plebiscytu na najlepsze gry minionego roku. Za najlepszą została uznana NOLF 2. A oto zwycięzcy niektórych z pozostałych kategorii: gra akcji – GTA 3, gra przygodowa – Syberia, gra strategiczna: Medieval: Total War, gra RPG – Morrowind, MOD roku – Natural Selection (Half-Life)

Darmowy MOD do Quake 2...

Na stronie http://www.fileplanet.com można znaleźć darmową modyfikację do Quake 2, zatytułowaną D-Day: Normandy. Gra pozwala na wieloosobową rozgrywkę osadzoną w realiach alianckiego desantu na plażach Normandii. Ostatnio ukazał się darmowy pakiet dodatkowych misji do tego moda o nazwie Inland Campaign. Na pakiet składa się siedem nowych map, a całość zajmuje 34,7 MB.

... oraz mod do BF 1942

Już niebawem ukaże się rozszerzenie Road to Rome, a tymczasem grupa zapaleńców tworzy MOD-a do Battlefield 1942, dzięki któremu możesz wziąć udział w operacji „Pustynna Burza". Dzieło jest póki co w fazie alfa, ale polecamy je Waszej uwadze.

Impreza sylwestrowa u simów

EA podała, że w czasie nocy sylwestrowej w grę The Sims Online grało, a w zasadzie imprezowało, aż pół miliona ludzi. Gracz mógł na przykład pójść na imprezę do kolegi, który mieszka na drugim końcu globu i wypić z nim butelkę wirtualnego szampana. A my na to: Jezusie, co się porobiło! Niedługo ludzie uwierzą w wirtualne posiłki na codzień. Wracając jednak do zabawy sylwestrowej – przynajmniej kac też był pewnie fikcyjny...

w skrócie

Oblicze ludzkości

Jednym z ciekawszych wydarzeń roku 2003 będzie bez wątpienia nowy MMORPG spod znaku Cyberpunka, zatytułowany Face of Mankind. Na razie o projekcie można powiedzieć tylko tyle, że pod względem sposobu przedstawienia świata, jego ekonomii i stylu walki widać wiele podobieństw do Neocron i Anarchy Online. Twórcy starają się jednak przedstawić przyszłość Ziemi w XXIV wieku maksymalnie realistycznie, na wzór Deus Ex, korzystając z silnika Talon, nowego dzieła LithTech. Przewidywana premiera to maj tego roku.

Horror w szesnastowiecznej Rosji

Zupełnie nowatorskie podejście do gier first person perspective zobaczysz w nowej grze Cleric. Producent reklamuje swoje dzieło jako połączenie dobrej strzelaniny z grą fabularną w klimacie horroru. Z zapowiedzi wynika, że eksperyment może się udać, a nawet przewyższyć swoją formą obie części Blooda. Pozostaje cierpliwie czekać na wersję beta.

Dlaczego ich ciągle nie ma?

Opóźnienia w przygotowaniu nowych gier, zwłaszcza z gatunku MMORPG, nie powinny już chyba dziwić nikogo, jednak nadal każdą taką informację przyjmujemy z lekkim zgrzytem zębów. Według ostatnich informacji o dwa-trzy miesiące opóźni się premiera Eve Online, Star Wars Galaxies, a także Everquest 2 oraz dogorywającego Citizen Zero. Wielka szkoda, zwłaszcza że mają to być tytuły o nieposlednim miejscu w galerii MMORPG.

POLSKI LEW ATAKUJE AZJATYCKIE TYGRYSY

Twórcy **Mimesis Online** podpisali umowę z **KingdomWorks**, młodym dystrybutorem z Korei, dotyczącą opracowania azjatyckiej wersji polskiego MMORPG – **Mimesis Online**. Gra, niezależnie od rodzaju lokalizacji, zostanie znacznie rozbudowana i wzbogacona o nowe rozwiązania. Podstawowe zmiany to więcej interakcji z postaciami niezależnymi, łatwiejsza obsługa organizacji graczy oraz nowe, niesamowite lokacje i sprzęt. **KingdomWorks** zamierza wydać **Mimesis Online** na wszystkich rynkach azjatyckich, między innymi w Chinach, Korei, Japonii i Tajwanie. Ciekawe, jak **Mimesis** wypadnie w konkurencji z powstającymi właśnie ***Final Fantasy XI***, ***Shadowbane*** i ***Star Wars: Galaxies***.

Jak do tej pory **Mimesis Online** posiada już 24 tysiące zarejestrowanych użytkowników, którzy tworzą nowe gildie i klany, zrealizowano wiele z życzeń graczy dotyczących warstwy RPG oraz szczegółowych rozwiązań. Mam nadzieję, że zmiany przyczynią się do poprawy jakości grania i oddalą wizję **Mimesis** jako kolejnego MUD-a. Trzymamy kciuki za naszych producentów: Azjo strzeż się, polski lew nadchodzi. ❐

Z KOMIKSU DO GRY

Kolejna ciekawa propozycja firmy **Ubi Soft** to przeniesienie do realiów gry FPP niesamowitego komiksu XIII – Trzynaście. Jest to historia tajemniczego mężczyzny, wyrzuconego na brzeg morza, który wie o sobie tylko tyle, że ma wytatuowaną na ramieniu cyfrę oraz że jego zdolności przetrwania i walki czynią z niego agenta sił specjalnych lub najemnika. Gra byłaby kolejnym standardowym shooterem gdyby nie fakt, iż opracowano dla niej specjalny engine, który wyglądem graficznym przypomina komiks. Dymki podczas dialogów, efekty graficzne towarzyszące niektórym odgłosom i dźwiękom, charakterystyczna kreska – wszystko to czyni z **XIII** zjawisko jedyne w swoim rodzaju. Niestety, jak to często bywa, najgorsza wiadomość jest taka, że przesunięto premierę gry na trzeci kwartał 2003 roku. ❐

KOSMICZNY ATAK ROSJAN

W kategorii symulatorów lotu poza dziełami wielkich producentów nie pojawiają się prawie żadne tytuły. Tym bardziej ciekawi nowa propozycja rosyjskiej firmy **Revolt Games**, pod tytułem **HomePlanet**. Gra powstająca w skromnym laboratorium nieopodal Moskwy będzie nową jakością w kategorii strzelanin odbywających się w przestrzeni kosmicznej. Na razie, prócz wysokiej jakości screenshotów, nie wiadomo nic ponad to, iż producenci stawiają na bardzo naturalistyczne przedstawienie fizyki pojazdów, rodzajów uzbrojenia oraz różnorodnych urządzeń. Wszelkie systemy zakłócające, sensory mają działać maksymalnie realistycznie. Wymagania sprzętowe prawdopodobnie pozwolą na sprawną grę sieciową przy wykorzystaniu już Pentium II 266 MHz (co w sumie nieco kłóci się z zapowiadanymi możliwościami) oraz dowolnego akceleratora w standardzie OpenGL. Dla pojedynczego gracza przygotowywane są misje, które odpowiadają ok. 30-40 godzinom gry. Zapowiada się na niezły przebój, który być może będzie w stanie zastąpić dynamicznego ***Descenta***, ***FreeSpace*** czy symulatory w klimacie „Gwiezdnych wojen". Zapowiadana premiera to wakacje tego roku.

RED DRAGON

www.reddragon.pl

Ostatnio na naszych łamach sporo się mówiło o MMORPG. Większość graczy zapewne odstraszana jest wysokimi wymaganiami co do łącza (czasem i 128kbps nie wystarcza) oraz wysokimi opłatami miesięcznymi. Jest jednak taka gra, która umożliwi Ci rywalizację w większym gronie osób, i to za darmo!

LLothar i BaRTeS

To cudo to **Red Dragon**, gra wymyślona przez naszych sąsiadów z południa. Czescy programiści naprawdę postarali się tworząc „Czerwonego Smoka": wszystko działa w przeglądarce internetowej i jest okraszone przyzwoitą grafiką, a dobrego interfejsu może pozazdrościć niejedna wysokobudżetowa produkcja. Na starcie masz do dyspozycji więcej tur niż zwykle, co ułatwia wejście do świata gry.

Celem gry jest zbudowanie Pałacu Sądu Ostatecznego. Nie jest to proste zadanie, szczególnie przy olbrzymiej ilości graczy. Trudność rozwoju gospodarczego polega głównie na utrzymaniu równowagi między wszystkimi gałęziami przemysłu tak, aby Twoim podwładnym nie brakowało jedzenia, ani możliwości rozbudowy w postaci punktów zabudowy, złota oraz ziemi. Kolejnym istotnym elementem, którego nie możesz zaniedbać, jeśli chcesz zakończyć erę w glorii i chwale, to wojsko. Będziesz najeżdżać inne księstwa oraz podbijać nowe tereny, które niestety są tylko hipotetyczne – mapki domeny zabrakło. Sam na polu walki daleko nie zajdziesz, więc jak w normalnym świecie trzeba w **Red Dragon** tworzyć koalicje. Nie bez znaczenia jest dobór ras w sojuszach, ponieważ każda z nich ma swoje plusy i minusy. Polityka w **Red Dragon** w dużej mierze leży w gestii samych graczy. Wewnątrz koalicji masz możliwość wyboru przywódcy, ustalania sojuszów magicznych, kupieckich, złodziejskich i wojskowych. Autorzy nie zapomnieli też o magii z relatywnie sporym repertuarem czarów.

Świat **Red Dragon** jest moim zdaniem bardzo dobrym rozwiązaniem dla tych graczy, którzy nie chcą spędzać całych godzin w Sieci, a równocześnie marzy im się rywalizacja ze spora grupą osób. Dodatkowym atutem gry jest to, że nawet jeśli Twoje łącze nie jest najszybsze i najtańsze w użytkowaniu, nie będziesz „do tyłu" względem innych graczy. **RD** jest grą turową, a wszystkie przeliczenia dokonują się o północy, więc każdy z uczestników gra wtedy, kiedy ma na to czas i ochotę. Niestety nie spotkasz tutaj wielu ludzi z zagranicy: wśród 11000 zalogowanych graczy jest tylko 500 Czechów, 100 Słowaków i 15 Francuzów, a reszta to już nasi rodacy. ❐

CRIMSONLAND

www.crimsonland.com

Jedną z najbardziej znanych i rozpowszechnionych gier na świecie jest niewątpliwie ***Saper***. Dlaczego? Ano po pierwsze dlatego, że można na przykład zagrać bardzo szybko jedną rundkę w godzinach pracy, kiedy szef akurat nie patrzy, a po wtóre jej zasady są proste i przyswoić je może każdy posiadacz Windowsa (a ostatnio także właściciele telefonów Siemens) – wszak ma ją defaultowo zainstalowaną w systemie.

Dziś proponujemy przyjrzeć się podobnej grze, szybkiej, z prostymi zasadami, równie grywalnej, choć może wymagającej nieco mniej wysiłku intelektualnego. Pod enigmatyczną nazwą **Crimsonland** kryje się wciągająca gra, w trakcie której Twoim zadaniem będzie eliminacja przybyszów z obcej planety. Nie jest to może najoryginalniejszy pomysł, lecz w niczym nie ujmuje rozrywce. Do eksterminacji nadciągających hord służy kilkanaście typów broni, poczynając od pistoletu przez miotacz ognia, karabiny różnej maści, do miniguna. Obcy, mimo swej niekłamanej niechęci do Twojej osoby, od czasu do czasu pośmiertnie zostawią Ci, niejako w spadku, bonusy takie jak: tymczasowe pole siłowe, pociski plazmowe, nowa broń, spowolnienie czasu czy zamrożenie wszystkich stworów na ekranie.

W miarę zdobywania punktów doświadczenia, które się liczą w ogólnym rozrachunku i widnieją na tabeli wyników, dostajesz „poziomy". Dają Ci one możliwość wybrania jednego z dodatków, na przykład częściową niewidzialność, radioaktywność, inny rodzaj broni, loterię (50% szans, że zdobędziesz dodatkowe doświadczenie lub zginiesz) oraz wiele innych.

Grafika stoi na przyzwoitym poziomie. Nie spodziewaj się tutaj fajerwerków – ot płynnie animowane potwory, ładne wybuchy, ślady krwi na ziemi. Dzięki tej prostocie gra chodzi bardzo płynnie i jest niezwykle dynamiczna, receptura w sam raz na odreagowanie stresów minionego dnia. ❐

COMMAND AND CONQUER:

Generałowie na polu chwały

Firma **Westwood** już jakiś czas temu dała wyraźne sygnały w postaci gry ***Emperor: Battle for Dune***, iż oto nadeszła pora, by strategie czasu rzeczywistego w jej wydaniu uciekły w trzeci wymiar. Co prawda jeszcze rok temu (po raz ostatni chyba) uraczono nas klasycznym artefesem, czyli dodatkiem do ***Red Alert 2 – Yuri's Revenge***, ale teraz, z rychłą premierą **C&C: Generals**, nadchodzi nowa era. Po testach beta „**Genreałów**" mogę chyba zaryzykować twierdzenie, iż będzie to era świetlana.

BaRTes

Do tej pory **Westwood** oferował strategie w mniejszym lub większym stopniu osadzone w klimacie science-fiction. Zarówno ***Dune***, jak i serie ***Command and Conquer***, pozwalały graczom na dowodzenie fantastycznymi jednostkami (na przykład tyle cudny i groźny, co nierzeczywisty czołg Tesla z ***Red Alert***), które często niewiele miały wspólnego z prawdziwym polem walki. W **Command and Conquer: Generals** pojawił się zwrot w myśleniu i tym razem twórcy stawiają na większy realizm, choć traktowany na tyle elastycznie, by nie zatracić elementu przyjemności z grania.

ICH TROJE

W konflikt, z którym mamy do czynienia w tej grze, zaangażowane są trzy strony: USA, Chiny oraz frakcja o nazwie GLA (Global Liberation Army) – terroryści wzorowani na islamskich ekstremistach. Na podstawie analizy potyczek multiplayerowych, które miałem przyjemność rozegrać podczas testu beta, zauważyłem w tych armiach pewne analogie w stosunku do nacji znanych z uprzednich dzieł **Westwooda**. Po pierwsze nasuwa się ogólna refleksja, iż podejście do zróżnicowania stron jest tutaj podobne do Red Alerta, a zupełnie inne, niż to miało miejsce w przypadku blizzardowego ***Starcrafta***. Zatem na przykład drzewka technologiczne USA i Chin nie odbiegają od siebie aż tak mocno i przejście od sterowania jedną nacją do drugiej nie wymaga drastycznej zmiany w taktyce i podejściu do walki. Ameryka nie przypominają jako żywo GDI z ***Red Alert***: jest to rasa wyposażona, dysponująca najbardziej zaawansowanymi technologicznie typami broni i strukturami budowlanymi, które są jednak równocześnie najbardziej kosztowne. Z kolei Chińczycy wzorowani są moim zdaniem na Rosjanach obecnych w „Czerwonym alarmie". Nacja ta stawia na brutalną siłę i masową produkcję, a w jej szeregach pojawia się najpotężniejsza jednostka bojowa – czołg Overlord.

Zupełnie inaczej sprawa wygląda z najoryginalniejszą (i przeto najtrudniejszą w prowadzeniu) organizacją GLA. W otwartej walce zbrojnej terroryści nie mają praktycznie żadnych szans z pozostałymi frakcjami, dlatego zmuszeni są stosować taktykę walki podjazdowo-samobójczej. W szeregach tej organizacji znajdziesz takie jednostki, jak kamikaze, traktory wypełnione toksynami, cywilne samochody-pułapki wypełnione materiałami wybuchowymi, przy pomocy których niszczy się wrogie budowle. Sterując siłami GLA długo nie mogłem sobie przypomnieć, gdzie je już to wcześniej widziałem, ale w końcu mnie olśniło: podobna nacja pod względem charakterystyki, z pojazdami o identycznej funkcji, pojawiła się w polskiej grze strategicznej ***World War 3: Black Gold***. Jako, że najskuteczniejszą metodą walki jest tu zasada „hit-and-run", GLA może budować tunele, dzięki którym oddziały zbrojne są w stanie natychmiast przenosić się z miejsca na miejsce. Przy odrobinie cierpliwości i dobrego planowania, zbudujesz całą podziemną infrastrukturę i będziesz mógł uderzać w nieprzyjaciół, zanim tamci w ogóle zorientują się o co biega, po czym po cichu zniknąć.

Pozostając na chwilę przy GLA, to nie da się nie zauważyć, że mimo iż strona ta posiada najpiękniejsze w całej grze, pseudo-muzułmańskie budowle, to **EA** nadal może mieć spore kłopoty ze zwolennikami poprawności politycznej. Już sam pomysł, aby po raz kolejny zrobić z Arabów złych terrorystów to bardzo śliski temat. Dodajmy jeszcze do tego przedziwne odzywki (I am hungry..." – co to przepraszam ma być, głodujący Trzeci Świat?), a ryzyko krytyki ze strony propagatorów tolerancji religijnej wzrasta.

OJ BĘDZIE SIĘ DZIAŁO

Już po tych kilku mapach obecnych w betateście widać wyraźnie, iż **Command and Conquer: Generals** będzie poważnym konkurentem w dziedzinie sieciowych rozgrywek strategicznych. Nawet na tym etapie siły stron są dobrze zbalansowane, tymczasem **Electronic Arts** zapowiada stały nadzór nad równowagą i wprowadzanie poprawek na bieżąco. „Generałowie" dają olbrzymie możliwości modyfikacji taktyki.

GENERALS

Ilość usprawnień, dostępnych broni, a także samo ułożenie terenu powoduje, że w tę samą mapę można grać ciągle od nowa i za każdym razem da się wymyślić coś nowatorskiego. Zawiodą się ci gracze, którzy uwielbiają „masówki" – co prawda limitu jednostek w grupach nie zauważyłem, to jednak hurtowa produkcja jednostek bojowych raczej nie jest w stanie przynieść dobrego rezultatu. O wiele istotniejsze jest staranne planowanie niedużych, silnych, heterogenicznych grup, które potrafią zawalczyć z każdym typem przeciwnika.

Ponadto pomysłem lepszym niż produkcja wielu jednostek jest szybkie wskakiwanie na wyższy poziom technologiczny. I nie chodzi tu jedynie o upgrade'y dla jednostek i bardziej zaawansowane struktury. W **C&C: Generals** znajdziesz absolutnie nowatorski system przyznawania „mocy generalskich". Są to super-bronie, specjalne i potężne sposoby zwalczania sił przeciwnika (opis wybranych mocy znajdziesz w ramce obok). Aby wejść w ich posiadanie musisz zdobywać doświadczenie, a jedyna droga do tego prowadzi przez walkę na polu chwały – jak więc widać, pasywna postawa nie przyniesie w tej grze zbytnich korzyści. A tak przy okazji: strzeżcie się wszyscy ci, którzy widząc niechybną zgubę szybciutko kulą ogon pod siebie i znikają z serwera. Otóż program będzie zapamiętywał każdy taki incydent i wpisywał Twoją ucieczkę z pola bitwy do akt.

PROSZĘ, SPUŚĆ NA MNIE BOMBĘ!

Na zakończenie jeszcze garść uwag odnośnie grafiki i rozgrywki. Choć osobiście nie lubię trójwymiarowych erteesów (za wyłączeniem AoM), to zgrzeszyłbym, gdybym nie wspomniał, iż grafika w „Generałach" stać będzie na naprawdę wysokim poziomie. Budynki i jednostki wyglądają imponująco, efekty specjalne w trakcie walki to już po prostu sam cud, miód i orzeszki. Gdy jeden z moich przeciwników po raz pierwszy potraktował moją bazę bombą nuklearną, to nie wiedziałem, czy bardziej mam być na niego zły za to, że właśnie zniszczył mi pół bazy, czy dziękować za piękny spektakl. Niestety, póki co ta dbałość o szczegóły odbija się na tempie rozgrywki. Wiem, że to w końcu tylko beta, jednak w chwili powstawania tego tekstu został jedynie miesiąc do oficjalnej premiery gry, a ja, mimo iż posiadam mocny procesor i GeForce 4 Ti 4400, przy większej liczbie jednostek notuję okrutne spowolnienie. Zresztą rozmawiałem z innymi testerami i u nich dzieje się podobnie. Ponadto samo tempo poruszania się jednostek także musi zostać zwiększone, gdyż naprawdę usnąć można, nim jednostki przemieszczą się w wybrany kąt mapy. Na razie nie ma też cyklu dzień/noc i w tej kwestii zanosi się na to, iż sprawa pozostanie bez zmian.

Gdy ten numer ŚGK trafi do kiosków, do premiery **Command and Conquer: Generals** pozostaną już tylko trzy tygodnie. Już teraz zarezerwuj sobie trochę czasu na jej przetestowanie, gdyż mam przeczucie, że gra ta wyznaczy nowe szlaki w gatunku RTS. ❐

MOCE GENERAŁÓW

Generalskie moce to najciekawsze z nowatorskich rozwiązań obecnych w grze. Każda ze stron posiada osiem takich mocy, a część z nich podlega gradacji, to znaczy wraz ze wzrostem Twojego poziomu doświadczenia, możesz zwiększyć ich siłę rażenia. Poniżej prezentuję listę wybranych, najciekawszych mocy:

GLA

- Scud Storm
  Perełka wśród zdolności dostępnych dla GLA. Czyłasz na wroga baryłkę z pociskami i trującą substancją. Najpierw spustoszenie czyni materiał wybuchowy, a potem do dzieła przystępuje zielona toksyna.
- Cash from the dead
  To niczym przetwarzanie wrogich jednostek w Yuri's Revenge. Za każdego zabranego truposza wśród wrogów otrzymujesz kasę.
- Ambush
  Szybki atak i szybki odwrót to recepta na sukces.

CHINY:

- EMP Pulse
  Impuls ten wyłącza na pewien czas elektronikę wroga
- Nuclear Strike
  Wybuch atomowy nie tylko wygląda imponująco, ale także czyni ogromne szkody i pozostawia po sobie skażone, spalone terytorium.

USA

- A10 Strike
  Drżyjcie pancerniacy wroga, z nieba nadchodzi wasz sądny dzień.
- Particle Cannon
  Strumień śmiercionośnego lasera wyczyszcza wybrany fragment z obecności wrogich wojsk.
- Spy Drone
  Samolot zwiadowczy pomaga w wybadaniu danego terytorium.

HISTORIA

Trzydzieści lat minęło czyli jak rozwijał się rynek gier sieciowych

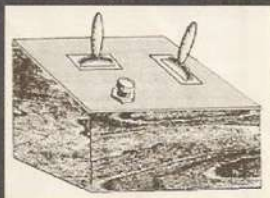
W zeszłym miesiącu próbowaliśmy spojrzeć w przyszłość rynku skoncentrowanego na sieciowym graniu. W tym miesiącu, w jubileuszowym dla nas numerze, myśli nasze wróciły do prehistorii komputerowej. W niniejszym artykule sięgam aż o ponad trzydzieści lat wstecz, aby pokrótce przypomnieć, jak rodził się i rozwijał pomysł na sieciowe potyczki.

BaRTeS

Istnieje dosyć powszechne przekonanie (którego sam jeszcze do niedawna byłem zwolennikiem), iż era gier sieciowych nastała wraz z pojawieniem się *Doom* przed dziesięciu laty. Tezę taką można uznać za słuszną tylko w przypadku, jeżeli pojęcie „gra sieciowa" zawężymy jedynie do obecnej formy – TCP/IP albo LAN. Tymczasem pomysł na granie w kilka osób jednocześnie, tudzież pierwsze poważne projekty z tym związane, nie wyskoczyły niczym biały króliczek z magicznego kapelusza. Prawda jest taka, że próby wyjścia poza sferę grania w pojedynkę towarzyszyły twórcom gier od samego zarania epoki komputerowej.

EPOKA „KAMIENIA": 1969-1979

Najwcześniejsze wzmianki o udanej próbie stworzenia gry sieciowej pojawiają się



Prawdopodobnie tak wyglądały kontrolery za czasów Spacewar.

w odniesieniu do prac niejakiego Ricka Blomme'a, pracownika Illinois University, który pod koniec lat sześćdziesiątych ubiegłego stulecia (dokładnie w roku 1969), opracował wersję słynnej *Spacewar* na dwie osoby. Gra działała w systemie komputerowym Illiac, a sieciowe połączenie możliwe było dzięki usłudze PLATO, czyli Programmed Logic for Automatic Teaching Operations. Jak sama nazwa wskazuje, był to program przeznaczony pierwotnie do celów edukacyjnych, a więc już od początku swego istnienia gry należało kojarzyć z edukacją. Już trzy lata później system ten był w stanie wygospodarować miejsce dla 1000 użytkowników. Podstawową jego zaletą było to, że podobnie jak ma to obecnie miejsce z konsolami, praktycznie każdy gracz dysponował sprzętem o identycznej specyfikacji. Nadto gra odbywała się przy rozdzielczości 512x512, co jak na owe czasy wydawało się wartością niebotyczną.

W latach siedemdziesiątych powstawały inne gry obsługiwane przez PLATO. Wśród nich znalazły się takie tytuły, jak *Avatar* (gra oparta na zasadach D&D), wersja *Star Treka*, czy *Air Fight*. Przy tym ostatnim tytule warto się na chwilę zatrzymać, gdyż odegrał on pewną rolę w rozwoju gier komputerowych. W kwestii tytułu niektóre źródła podają, że zamiennie można używać nazwy *Air Fight* oraz *Dog Fight*, jednakże większość podaje, iż

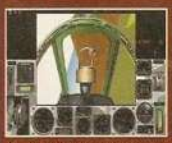
Lineage pobiła w Korei wszelkie rekordy popularności.

były to dwa odrębne, choć podobne do siebie, dzieła. W obu programach dwaj gracze próbowali zestrzelić pojazd przeciwnika, przy czym *Air Fight* była grą bardziej zaawansowaną technicznie – w niej widok był z wnętrza kokpitu pilota. Istnieje pogłoska, iż gra ta stała się inspiracją dla Microsoftu przy tworzeniu ich szlagieru *Microsoft Flight Simulator*. Druga ciekawostka związana z *Air Fight* odnosi się do lagów – okazuje się, że problemy z prędkością połączenia i szybkością gry są stare jak świat i ponoć w *Air Fight* wygrywał z reguły ten z graczy, którego sprzęt znajdował się bliżej serwera na uniwersytecie Illinois.

EPOKA „BRĄZU": 1979-1986

Nowa epoka nastała wraz z grą *MUD1* autorstwa Roya Trubshawa i Richarda Bartle'a. Obaj twórcy pochodzą z Wysp Brytyjskich i studiowali na Essex University. Z nastaniem *MUD1* pojawiła się nowa kategoria gier – Multi User Dungeon. Są to gry tekstowe przygodowe-rpg, które zamiast grafiki opierają swe działanie na opisie lokacji i przedmiotów oraz pisemnych poleceniach. „Parser", czyli mózg gry, w pierwszych MUD-ach pojmował

10 GIER SIECIOWYCH, O KTÓRYCH NIE MOŻESZ ZAPOMNIEĆ



1. AIR WARRIOR
Data wydania: 1987 r.
Producent: Kesmai
Wydawca: Kesmai
Gatunek: symulacja
Dlaczego warto o niej pamiętać: To pierwsza prawdziwa sieciowa gra graficzna

2. COUNTER STRIKE
Data wydania: 2000 r.
Producent: Valve
Wydawca: Sierra
Gatunek: zręcznościowa
Dlaczego warto o niej pamiętać: bodajże najlepszy mod w całej historii gier komputerowych

3. DOOM
Data wydania: 1993 r.
Producent: id software
Wydawca: id software
Gatunek: zręcznościowa
Dlaczego warto o niej pamiętać: pionier sieciowego fragowania to już legenda

4. QUAKE
Data wydania: 1996 r.
Producent: id software
Wydawca: id software
Gatunek: zręcznościowa
Dlaczego warto o niej pamiętać: gra ta ustanowiła pewne standardy, według których długo mierzyło się inne tytuły

5. UNREAL TOURNAMENT
Data wydania: 1999 r.
Producent: Epic Games
Wydawca: GT Interactive
Gatunek: zręcznościowa
Dlaczego warto o niej pamiętać: silny konkurent dla dzieł id z genialnymi trybami dla wielu osób

MIEJSCE W HISTORII
1969 – Rick Blomme tworzy Spacewar na dwie osoby
1973 – Powstaje Airfight – symulacja 3D
1979 – Ukończona zostaje gra MUD1
1983 – Kesmai wydaje MegaWars
1984 – Za godzinę w Islands of Kesmai płaci się $12
1996 – Pre-alfa AirWarrior, pierwszej graficznej MMOG
1998 – Quantum Computer Services tworzy... Neverwinter Nights

GIER ONLINE

jedynie krótkie, składające się z dwóch słów komendy, na przykład: „weź broń". *MUD1* stworzony został na komputer DEC-10 i początkowo znany był jedynie studentom oraz pracownikom Essex University. Co interesujące, gra stała się do tego stopnia popularna, że władze zmuszone zostały ograniczyć czas korzystania z komputerów w celach rozrywkowych tylko do godzin nocnych. Twórcy chętnie dzielili się swoim dziełem z innymi instytucjami, przez co, gdzieś tak w okolicach roku 1982-83, tajemniczy osobnik postanowił wykraść program by potem skopiować go w celach komercyjnych.

Muda... pardon, moda na MUD-y rozpoczęła się wkrótce po pojawieniu się pierwszego tytułu z tego gatunku. W pierwszej połowie lat osiemdziesiątych znacząca rolę wśród twórców MUD-ów i gier sieciowych odegrała Kesmai Corporation. Najpierw, w roku 1983, wypuszcza ona na rynek symulator lotów bojowych o nazwie *Megawars I*, w który można było grać przez blisko piętnaście lat, co czyniło ten grę o najdłuższej historii sieciowej spośród wszystkich dostępnych tytułów. Obecnie bardzo dzierży *MUD2*, wydany w roku 1986 i aktywny po dzień dzisiejszy. Drugim sztandarowym dziełem Kesmai stał się MUD zatytułowany *Island of Kesmai*, który to projekt rozpoczęto w roku 1984 i kontynuowano przez 13 lat.

Oficjalna strona MUD2 – najdłużej działającej gry sieciowej.

Aby zagrać w MUD-a należy włączyć Telinet.

EPOKA „ŻELAZA": 1986-1993

Ta część historii gier sieciowych rozpoczyna się od przełomowego wydarzenia. Otóż w roku 1986 Kesmai przygotowuje wersję pre-alfa symulatora lotniczego *Air Warrior*, osadzonego w realiach drugiej wojny światowej. Końcowa wersja gry pojawia się rok później i jest to w zasadzie pierwsza prawdziwa gra MMOG graficzna w historii [w tym samym roku, lecz odrobinę później, Quantum Link wypuszcza na rynek *Rabbit Jack's Casino*]. W tym okresie warto odnotować jeszcze dwa inne wydarzenia. Pierwsze to wydanie przez Quantum Computer Services gry RPG pod tytułem... *Neverwinter Nights*, która, mimo przestarzałej grafiki, przez kilka lat święciła triumfy, w ostatnim roku swego działania kumulując dochód w wysokości 5 milionów dolarów. Drugie wydarzenie to pierwsze próby wydania przez Origin sieciowej wersji *Ultimy*, jednak rozmowy prowadzone w 1991 roku z dwiema innymi firmami nie zostały sfinalizowane i projekt odłożono na półki na kolejnych kilka lat.

W 1992 roku, a więc tuż przed nastaniem ery „nowożytnej", na rynku istniało około 50 MUD-ów, raczkował LAN, pomału zwiększała się maksymalna liczba graczy w grze sieciowej (od 4 do 8), można było zagrać w jedną z kilkunastu gier MMOG.

EPOKA „NOWOŻYTNA": 1993-2003

O najnowszej historii gier online trudno powiedzieć coś odkrywczego. Rozpoczęła się ona 10 grudnia 1993 roku, kiedy to na Zachodzie wydany został *Doom*, z opcją LAN dla czterech graczy. Gdy rok później pojawił się jego sequel, głosy o dołączenie protokołu TCP/IP zostały wysłuchane i rozpoczęło się internetowe granie na całego. Firma id Software poszła za ciosem i dwa lata później, w 1996 roku, wydała *Quake'a*, który dosłownie na dniach zebrał stutysięczną rzeszę graczy. W międzyczasie miłośnicy strategii otrzymali łakomy kąsek w postaci *Warcrafta*, a kod MOSAIC i pierwsza wersja Netscape Communicator ułatwiła i upowszechniła korzystanie z internetu.

Gdy w roku 1997 na półkach sklepowych zawitała *Ultima Online*, która mimo dużej liczby bugów i tendencji do lagów w 3 miesiące przyciągnęła 50 tys. graczy, stało się jasne, iż od tej chwili nastąpi reakcja łańcuchowa. Jeszcze tego samego roku Blizzard uderzył z *Diablo*, z kolei 1999 rok stał pod znakiem *Everquest*, *Asheron's Call*, *UT i Quake III Arena*, a dwa lata później światło dzienne ujrzały *Anarchy Online* i *Dark Age of Camelot*.

Tak oto dochodzimy do czasów nam współczesnych, gdzie abonentów liczy się w milionach (Lineage w Korei), a gry tworzy się z myślą, iż równocześnie na serwerze może się znajdować nawet kilkadziesiąt tysięcy graczy. Nic więc dziwnego, że w projekty MMOG pompuje się miliony dolarów, a wielu ekspertów przyszłość gier widzi głównie w potyczkach sieciowych. ❐

6. TRIBES 2
Data wydania: 2001 r.
Producent: Dynamix
Wydawca: Sierra
Gatunek: zręcznościowa
Dlaczego warto o niej pamiętać: rozległe mapy, mnóstwo graczy jednocześnie, antygrawitacja i wysoki poziom trudności

7. STARCRAFT
Data wydania: 1998 r.
Producent: Blizzard
Wydawca: Blizzard
Gatunek: strategiczna
Dlaczego warto o niej pamiętać: bezdyskusyjnie jest to RTS z najlepszą opcją sieciową w historii gatunku

8. ULTIMA ONLINE
Data wydania: 1997 r.
Producent: Origin
Wydawca: EA
Gatunek: MMORPG
Dlaczego warto o niej pamiętać: pierwszy komercyjny sukces wśród MMORPG, przetarła trudne szlaki

9. EVERQUEST
Data wydania: 1999 r.
Producent: Verant Interactive
Wydawca: Sony Online
Gatunek: MMORPG
Dlaczego warto o niej pamiętać: liczba 400.000 abonentów mówi sama za siebie

10. MIMESIS ONLINE
Data wydania: 2002 r.
Producent: Tannhauser Gate
Wydawca: Tannhauser Gate
Gatunek: MMORPG
Dlaczego warto o niej pamiętać: udana polska próba w świecie MMOG

1991 – Pierwsze podchody pod sieciową wersję Ultimy (Multima)
1993 – Doom zapoczątkował nową erę sieciowego grania
1996 – Quake szturmem zdobywa rynek
1997 – Ultima Online i Diablo otwierają nowe perspektywy dla gier RPG
1999 – Razem z Everquestem powstaje nazwa MMORPG
2002 – wychodzi pierwsza polska MMORPG – Mimesis Online

ZAŚLUBINY

BATTLEFIELD 1942 – JEDNOSTKI PANCERNE

Battlefield 1942 cieszy się dużym powodzeniem wśród graczy sieciowych, głównie ze względu na fakt, iż można wykorzystywać w niej pojazdy, lotnictwo i siły pod- oraz nawodne. Chcielibyśmy przybliżyć Ci uzbrojenie dostępne w grze, jednak aby w całości objąć ten obszerny temat, artykuł został podzielony na dwie części: w pierwszej prezentujemy wybrane pojazdy mechaniczne operujące na lądzie.

Diaz

M3 Halftrack

Najpopularniejszy transporter opancerzony Aliantów. Wyprodukowany w wielu wersjach walczył na wszystkich frontach drugiej wojny światowej. Pojazd ten nie posiada pancerza umożliwiającego walkę na pierwszej linii, za to służy graczom jako środek transportu, zaopatrzenia lub nawet punkt opatrunkowy.

M7 Priest

Ciężkie i powolne działo samobieżne wprowadzone do użytku w lutym 1942 roku wykazało swą skuteczność podczas kampanii afrykańskiej oraz w późniejszych walkach w Europie. W **BF 1942** mankamentem jest brak uzbrojenia strzeleckiego (broń maszynowa), przez co pojazd może paść łupem kilku żołnierzy piechoty.

M4 Sherman

Najpopularniejszy amerykański czołg z lat drugiej wojny światowej. Konstrukcyjnie znacznie ustępował szlagierowym przedstawicielom broni pancernej, zarówno niemieckiej jak i radzieckiej, ale w walkach przeciwko japońskim „tekturowym czołgom" nie miał sobie równych. Samodzielne, szaleńcze rajdy M4 przeciwko Tygrysom to zdecydowanie niezbyt trafiony pomysł, dlatego najlepiej jest używać tych czołgów przy wsparciu innej broni lub przynajmniej piechoty. Dużym atutem jest stosunkowo dobra manewrowość i szybkość, toteż zgrany zespół może zdobyć większość punktów w krótkim czasie.

M10 Wolverine

Niszczyciel czołgów, wprowadzony do działań w celu zmniejszenia przewagi Niemców na polu walki. Tego typu broni wyprodukowano około sześciu tysięcy sztuk, co niewątpliwie miało wpływ na przebieg wojny pancernej. Duża moc przebicia pocisków z jego 76,2 mm armaty stanowi poważny atut w starciach z wrogiem.

Willy's Overland Jeep

Legenda wśród samochodów terenowych. „Wszędobylski Jeep" był niezastąpionym środkiem transportu dla zwiadu oraz łączności. Wykorzystywały go zarówno służby zaopatrzenia jak i medyczne. W grze, dzięki prędkości Jeepa, możesz szybko zająć punkty docelowe, uprzedzając podobne ruchy wroga. Przy odpowiednim zgraniu współpracujących ze sobą graczy, w grę wchodzą nawet rajdy zywcem przypominające akcje SAS.

SdKfz. 124 Wespe

Ta haubica o kalibrze 105 mm zamontowana na podwoziu PzKpW II była produkowana w zakładach FAMO (obecne zakłady URSUS pod Warszawą) w latach 1942-1944. Wybudowano tylko około 160 egzemplarzy, co jednak okazało się wystarczającą ilością, aby Wespe wpisała się do annałów historii. Haubica ta posiada znaczną siłę ognia, jednak jej podstawową wadą jest (podobnie jak w przypadku amerykańskiej M7) brak obrony strzeleckiej przed piechotą.

PzKfW IV Panzer

Czołgi tego typu w założeniach miały służyć jako ciężki pojazd dowódców. Jednak już od kampanii wrześniowej aż po ostatnie dni III Rzeszy użytkowano go podczas wszystkich operacji naziemnych hitlerowców. Ta wielokrotnie modernizowana i przebudowywana, całkiem udana konstrukcja, w grze funkcjonuje jako odpowiednik amerykańskiego M4 i stanowi dla niego poważne zagrożenie.

PzKfW VI Tiger

Tygrysy stały się legendą ostatniej wojny. Gdziekolwiek by się nie pojawił, ten stalowy potwór siał panikę i zamęt. Żaden amerykański czołgista przy zdrowych zmysłach nie stawał z nim dobrowolnie do walki, ponieważ stał na przegranej pozycji. Na wschodzie czołgi ciężkie oraz T-34 stawiały znaczny opór, ale i one miały poważne problemy ze zniszczeniem tego kolosa. Jeśli będziesz prowadził do boju ten akurat czołg, to nie musisz obawiać się zniszczenia po pierwszym, celnym strzale. Mankamentem Tygrysa jest mała szybkość, jednak jeśli otrzymasz wsparcie kolegów, osłaniających Twoje flanki, to masz wszelkie szanse przełamać każdą linię oporu.

Hanomag Sdkfz. 251

Niemiecki pojazd opancerzony o napędzie gąsienicowym, ale z układem kierowania kołowym. W **Battlefield 1942** jest to odpowiednik amerykańskiego Halftracka. Tego typu pojazdy warto mieć w pobliżu, choćby ze względu na sposobność do uzupełnienia amunicji i podleczenia ran.

VW Type 82 Kübelwagen

To z kolei niemiecka wersja Jeepa. Wprawdzie założenia konstrukcyjne są odmienne, jednak nie przeszkadzało to autorom w umieszczeniu obu pojazdów jako siły równorzędne. Mimo, że samochód ten jest nieuzbrojony, dwóch graczy poruszających się nim może wyrządzić spore szkody, głównie dzięki niewielkim rozmiarom i znacznej szybkości pojazdu.

Chi-Ha 97 Tank

Japończycy raczej nie mogli pochwalić się dobrymi konstrukcjami w dziedzinie broni pancernej. Model 97 stanowił bodajże najbardziej udany czołg projektantów z kraju kwitnącej wiśni, choć słaby pancerz i niewielkie działko nie były w stanie konkurować z siłą bojową amerykańskich Shermanów. Używanie Chi-Ha w grze wymaga sporego refleksu oraz sprytu, niemniej jednak także i nimi można odnieść brawurowe zwycięstwa.

T34/76

Doskonały czołg, który stawiał znaczny opór Wehrmachtowi i był pierwowzorem dla niemieckich konstruktorów przy tworzeniu Pantery. Ta wersja posiada 76,2 milimetrowe działo, które, mimo iż nie było tak doskonałe jak niemiecka osiemdziesiątka

Z BRONIĄ

ósemka, to jednak bardzo dobrze sprawdzało się w akcji. Jako ciekawostkę dodam tylko, iż niektóre armie tzw. „republik bananowych" nadal mają T-34 na swoim wyposażeniu.

T34/85

To z kolei wersja T-34 uzbrojona w armatę kalibru 85 milimetrów. Pojawienie się tej „trzydziestki czwórki" okazało się jednym z gwoździ do trumny Wehrmachtu. W grze jest to najcięższy czołg radziecki, mimo iż w rzeczywistości był to tylko czołg średni. Prowadząc go do boju, można ze spokojem rywalizować z niemieckim Tygrysem. Trzeba tylko pamiętać, że wielkie rozmiary uniemożliwiają mu wykazanie swych walorów w walkach w terenie zurbanizowanym, a w otwartym terenie to czysta przyjemność.

BM-13N Katyusha

Wyrzutnia rakietowa na podwoziu samochodu ciężarowego, potocznie zwana „organami Stalina". Mimo iż w walce bezpośredniej nie miała najmniejszych szans, to jednak oddziały Armii Czerwonej wspierane artylerią i Katiuszami przeszły jak burza przez pół Europy. Podczas walki z użyciem tego pojazdu należy pamiętać, iż jest on mało odporny na trafienia, a jego celność nie należy do najlepszych. Za to właściwe użycie może w znacznym stopniu przerzedzić szeregi piechoty wroga oraz uszczuplić dywizje zmechanizowane. Niestety, w grze Katiusze są bronią niedocenianą i niezbyt przydatną w walkach na mniejszych mapach lub w terenach miejskich.

NAZWA	UŻYTKOWNIK	ZAŁOGA	UZBROJENIE	ILOŚĆ AMUNICJI
M3 Halftrack	USA, Wlk. Bryt. ZSRR	kierowca strzelec 4 pasażerowie	- 7,62 mm km -	- 500 -
M7 Priest	USA, Wlk. Bryt.	kierowca artylerzysta	- 105 mm haubica	- 30
M4 Sherman	USA, Wlk. Bryt.	kierowca strzelec	75 mm armata 12,7 mm km 12,7 mm km	30 400 500
M10 Wolverine	USA, Wlk. Bryt.	kierowca	76,2 mm armata 12,7 mm km	30 400
Overland Jeep	USA, Wlk. Bryt. ZSRR	kierowca strzelec	- -	- -
SdKfz. 124 Wespe	Niemcy, Japonia	kierowca artylerzysta	- 105 mm haubica	- 30
PzKfW IV Panzer	Niemcy	kierowca strzelec	75 mm armata 7,92 mm km 7,92 mm km	30 400 500
PzKfW VI Tiger	Niemcy	kierowca	88 mm armata 7,92 mm km	30 400
Hanomag Sdkfz 251	Niemcy, Japonia	kierowca strzelec 4 pasażerowie	- 7,92 mm km -	- 500 -
VW Type 82 Kübelwagen	Niemcy, Japonia	kierowca pasażer	- -	- -
Chi-Ha 97 Tank	Japonia	kierowca strzelec	47 mm armata 7,7 mm km 7,7 mm km	30 400 500
T-34/76	ZSRR	kierowca strzelec	76,2 mm armata 7,62 mm km 7,62 mm km	30 400 500
T-34/85	ZSRR	kierowca	85 mm armata 7,62 mm km	30 400
BM-13N Katyusha	ZSRR	kierowca strzelec	- 132 mm wyrzutnia rakiet	- 6

PRAWDZIWA

Taktyki do map Battlefield 1942 – część 1

Taktyki podane w niniejszym tekście to klasyczne przykłady przekazujące najistotniejsze założenia dla danej mapy, w bardzo ogólnym zarysie. Należy pamiętać, że Battlefield 1942, dzięki zróżnicowaniu w sprzecie oraz umiejętnościach graczy, pozwala na stosowanie dowolnych taktyk. Każda bez wyjątku mapa umożliwia stosowanie wielu sztuczek i wybiegów – wszystkich nie sposób tu opisać. Najważniejszym wymogiem mapy jest dobra współpraca, wykorzystanie silnych punktów drużyny.

Z racji dużej ilości map, artykuł ten podzielony został na dwie części, zawierające mapy z każdego teatru działań. W tym miesiącu przedstawiamy: El Alamein, Tobruk (Afryka), Bocage, Kharkov, Kursk, Omaha Beach (Europa) oraz Midway i Wake (Pacyfik). Flagi są numerowane od znajdującej się najbliżej naszej bazy.

Dark Xenocide

1. BOCAGE

AXIS:

Jeepem szybko zajmujesz flagę 1, skąd artylerią blokujesz mosty. Tygrysy zajmują flagę 1 i w zależności od ruchów czołgów wroga atakują flagę 3 bądź bronią flagi 2, aż do zniszczenia jednostek pancernych Allies, po czym wraz z piechotą zajmują flagę 3. Następnie bronią pozycji, gdyż desanty spadochronowe i kontrataki Amerykanów uniemożliwią zajęcie bazy wroga. Jednak jeden Tygrys spokojnie może wpaść tam „z wizytą". Lotnictwo osłania jednostki naziemne, skupiając się na Mustangach i B17. Pamiętaj, że Tygrysy pozostawione bez wsparcia BF109 szybko zostaną zniszczone. Teren sprzyja snajperom – lepiej szybko się poruszać i nie biegać w jednej linii.

Snajper zaczajony w ruinach domu tym razem będzie zwierzyna, a nie myśliwym...

ALLIES:

Sprzęt pancerny to główny cel dla Twojego lotnictwa. Bez „pancerniaków" wrogie natarcie utknie w martwym punkcie. Niszcząc Tygrysy otwierasz teren dla własnych czołgów i piechoty. Shermanem zajmujemy flagę koło mostka, M10 przemieszcza się drugim mostem na wzniesienie by przejąć flagę i zaatakować Tygrysy. Po opanowaniu wzgórza i wiatraka, skupiesz się na obronie pozycji. Piechota musi uważać na snajperów strzelających z zabudowań i pagórków zlokalizowanych wokół ostatniej flagi.

Rosyjski Jak-9 patrolujący przestrzeń powietrzną ponad miastem.

2.KHARKOV

AXIS/ALLIES:

Mapa jest symetryczna, więc natarcie prowadzi się w ten sam sposób.

Natarcie pancerne skupia się na środkowych flagach. Mądre wykorzystanie artylerii i czołgów, przy współpracy lotnictwa, pozwoli opanować teren wrogiej bazy. Brakuje działek AA, dlatego też piechota szturmowa powinna starać się zestrzelić wrogie samoloty z MG na wieży czołgu bądź z własnej broni. Mapa jest prosta i polega na bezpośrednim natarciu w kierunku narzuconym przez flagi, kluczem jest tu zamknięcie wroga w jego bazie i systematyczne eliminowanie czołgami posiłków.

3.OPERACJA BATTLE AXE:

ALLIES/AXIS:

Celem jest tutaj przejęcie 3 flag wroga. Teren jest stworzony do dynamicznych walk pancernych, stąd króluje tu klasa inżyniera. Piechota przeciwpancerna znajdzie dla siebie mnóstwo zagłębień w terenie, skąd odpalić można pocisk w kierunku wrogiego czołgu. Mała przestrzeń sprzyja krwawym walkom w bezpośrednim kontakcie. Ataki lotnictwa i ostrzał artyleryjski prowadzony ze wzgórz znacząco ułatwią działania czołgów, nacierających krawędziami rejonu walk. Jeśli nadarzy się okazja można starać się atakiem czołgu opanować lotnisko lub bazę wroga.

Samobieżna artyleria Wespe wspiera niemieckie czołgi toczące bój z Brytyjczykami.

4. KURSK

AXIS/ALLIES:

Jeep zajmuje flagę 2 na wzgórzu – to doskonały punkt obronny. Są tu działka AA oraz lokalizacja dla artylerii. Czołgi nacierają pod drugi most, zatrzymując natarcie wroga i uderzając na flagę 3. Jeśli opanujesz wszystkie flagi, należy otoczyć bazę wroga pierścieniem pancernym i eliminować pojawiających się graczy. Lotnictwo wspiera natarcie i osłania własne jednostki. Alternatywną drogą jest atak od tyłu, krawędzią mapy.

Niemieckie czołgi bronią rejonu tartaku przed rosyjskim kontrataktem.

SIECIOWA WOJNA

5. MIDWAY

Amerykański desant na plażę, wspierany przez ostrzał floty i lotnictwo.

AXIS/ALLIES:

Rozpoczynasz od desantu spadochronowego oraz barek na wyspę. Następnie przychodzi kolej na ataki lotnicze na okręty wroga. Tymczasem okrętem liniowym próbujesz zatopić flotę nieprzyjaciela, w razie konieczności ostrzeliwując instalacje nadbrzeżne. Barką desantową, dzięki jej szybkości, zajmujesz flagi na wodzie. Czołg i piechota szturmowa powinny utrzymać wyspę, a działka AA uwolnią Cię od „opieki" wrogiego lotnictwa. Korzystając z lotniska wspomagasz ataki na jednostki morskie przeciwnika bądź patrolujesz rejon wyspy, niszcząc wraz z piechotą desanty wroga. W razie braku kontroli nad wyspą atakujesz piechotą szturmową. Wrogą piechotę pognębić możesz dobrze ukrytym snajperem i ogniem z namiarów artyleryjskich.

6. OMAHA BEACH

AXIS

Na początku można bronić plaży piechotą szturmową. Artyleria nadbrzeżna niszczy okręt wroga i ostrzeliwuje plażę, a także wraz z czołgami broni podejść na 2 flagę. W pierwszej fazie czołgi powinny zająć pozycje na prawym podejściu, aby móc ostrzelać odsłoniętą piechotę starającą się przejść przez plażę. W razie wycofania czołgów działa powinny ogniem ciągłym blokować podejścia. Snajperzy i szturmowcy bronią linii bunkrów. W razie konieczności obrony trzeciej flagi, najlepiej zablokować ulice w miasteczku Tygrysem.

ALLIES

Okręt cofając się wykorzystuje osłonę terenu i ostrzeliwuje rejon 2 flagi oraz podejścia. W tym czasie piechota szturmowa ze snajperami zajmuje plażę. Na flagę 2 najlepiej nacierać lewą stroną, odwracając uwagę wrogich czołgów własnym sprzętem pancernym. Snajperzy powinni eliminować obsługę MG i wroga piechotę broniącą linii bunkrów. Kierowca jeepa może szybko zająć bazę wroga, jadąc prawą stroną. Natarcie piechoty na ostatnią flagę najlepiej poprowadzić prawą krawędzią mapy, poruszając się za budynkami.

Czołg broniący podejścia do bunkrów zostaje rozbity.

7. TOBRUK

AXIS

Błyskawicznie wedrzyj się w głąb terenu wroga. Uniemożliwi to Aliantom ściągnięcie większej liczby czołgów w celu obrony pierwszej linii bunkrów. Wzgórza osłaniające własną bazę to miejsce dla artylerii. Wydzielona jednostka przemieszcza się prawą stroną mapy, nad morzem, do bazy Aliantów, zmuszając wroga do walki w okrążeniu. Jednostki pancerne z Twojej bazy nacierają na dwóch kierunkach: lewą stroną wzgórz najlepiej wysłać Tygrysa, który zajmie lewą flagę na pierwszej linii obrony, podczas gdy druga grupa czołgów uderza środkiem i prawą stroną wzgórza na środkową flagę pierwszej linii. Jeśli nie uda się zająć wrogiej bazy, to wtedy najlepszym wyjściem jest brutalne natarcie. Tygrys po zajęciu pierwszej flagi może łatwo zająć następną w drugiej linii, cały czas nacierając lewą flanką.

ALLIES

Pierwsza linia musi dać czas czołgom, które nadjeżdżają z tyłu. Miny i bazooki powinny ochłodzić zapał wroga, dużym wsparciem okazuje się ostrzał artyleryjski przedpola. Obserwuj ruchy wroga, aby ten nie przedostał się niezauważenie na Twoje tyły. Kluczem do skutecznej obrony jest zmuszenie wroga do walki na jednym kierunku. W razie utraty pozycji nasze czołgi powinny w miarę możliwości szybko kontratakować. Dobrym wybiegiem w pierwszej fazie potyczki jest rajd Shermanem z pierwszej linii, który przy odrobinie szczęścia (atakując ze wzgórz nad bazą wroga) może znaleźć się na tyłach nacierających czołgów wroga. Manewr ten można powtarzać, zmieniając trasy i wykorzystując ewentualną okazję do opanowania wrogiej bazy.

Pilot Zero zalicza kolejne zestrzelenie.

8. WAKE:

AXIS:

Desanty lotnicze na dwie skrajne flagi w celu przejęcia czołgów i zdobycia przyczółków to manewr zalecany na początkowe fragmenty walki. Dwie flagi pozwolą nacierać z dwóch stron, biorąc wroga w kleszcze. Przeciwnik wtedy skupi się na jednej stronie, co z kolei pozwoli Ci przejąć lotnisko i kontynuować atak na jednym kierunku, spychając Amerykanów coraz dalej. Kluczową rolę pełni tu lotnictwo, które zapewnia panowanie nad wyspą.

ALLIES:

Silne lotnictwo skieruj do zniszczenia lotniskowca wroga oraz intensywnego bombardowania jednostek wroga, starającego się uchwycić przyczółki. Ważne staje się wykorzystanie czołgów z krańców wyspy – przeciwnik nie ma jednostek pancernych. Zaczekaj spokojnie aż przejmie on flagę i natychmiast kontratakuj. Mając do dyspozycji trzy czołgi łatwo uda się wyprzeć Japończyków z zajętych przyczółków. Pamiętaj by jeden z czołgów bronił cały czas rejonu lotniska. W razie utraty części wyspy, należy skupić się na obronie określonej części wraz z lotniskiem, które jest tutaj punktem strategicznym. Systematycznie nacierając na teren opanowany przez wroga zepchnąć go w końcu do oceanu. Nie możesz pozwolić przeciwnikowi na opanowanie flag po przeciwnych stronach wyspy. ❐

MAPY MULTIPLAYER DO IRON STORM

poradnik

Stal hartuje się powoli

Kiedy czyta się informacje, że gra komputerowa posiada kilkanaście map do rozgrywek sieciowych, to szacunek dla twórców wzrasta. W końcu nie tylko wysilili się na kampanię poza siecią, ale dodali też zróżnicowaną zabawę online. Tylko czy na pewno? W przypadku **Iron Storm** przekonałem się, że nie wszystko co się świeci, musi od razu być ze złotego kruszcu.

baRTeS

Do **Iron Storm** dołączono niby aż szesnaście map sieciowych, jednak po bliższym spojrzeniu na ich charakterystykę, realna liczba map spada do ośmiu, a nawet czterech. Najbardziej wyprowadzony w pole poczułem się podczas rozgrywek deathmatch i teamdeathmatch. Oba tryby posiadają po cztery mapki, jednak okazuje się, iż są to dokładnie takie same lokacje. Numer 1 rozgrywa się wśród okopów w klimacie zimowym. Mnóstwo tu przejść, skrótów i zawiłych dróżek, a nad wszystkim góruje kilka wież, z których widok na teren walki jest doskonały. Co prawda gracz sadowiący się w takim miejscu jest mocno wystawiony pod lufę wrogich karabinów, ale równocześnie sam ma większe możliwości namierzania przeciwników. Jeśli chodzi o mapę numer dwa, to sam nie wiem, czemu akurat ona przypadła mi do gustu. Rozgrywa się ona w kotłowni (a może sterowni, kto tam wie? Nazwy są mojej produkcji, ponieważ twórcom się nie chciało wymyślić dla nich innego tytułu, niż isdm1, isdm2...) i jest zarówno najmniejsza spośród dostępnych, jak i dająca najmniej szans na zastawianie pułapek i zachodzenie rywala od tyłu. Jednak grało mi się na niej rewelacyjnie: dwa poziomy walki – na ziemi oraz na połączonych ze sobą pomostach i schodach – oraz otwarta przestrzeń pozwalają na dynamiczną rozgrywkę przy bezpośrednim kontakcie wzrokowym z wrogiem.

Grać możesz z widokiem TPP, jednak jest to rozwiązanie bardzo niepraktyczne.

isdm2 – moja ulubiona mapa w Iron Storm.

Przed rozpoczęciem gry wybierz swoją „skórę" spośród 9 dostępnych.

CKM ustawiony jest tak, by chronić dostępu do flagi.

Dobry snajper ma w tej grze dużo do powiedzenia.

Z przejściem do isdm3 isdm4 (miasto oraz, chyba, więzienie) wiąże się pewna konkluzja. Równie dobrze autorzy mogli zdobyć się na odrobinę uczciwości i pierwsze dwie mapy zostawić dla solowego deathmatchu, gdyż są to lokacje mniejsze rozmiarem, a numer 3 i 4 przeznaczyć do walki grupowej. Miasto i więzienie oferują naprawdę duże przestrzenie, wiele ukrytych przejść, kilka poziomów, tunele, zakątki idealne dla snajperów itd. Dzięki tej rozległości i skomplikowaniu nawet rozgrywka 8vs8 nie powinna dawać uczucia tłoku.

Pozostałych osiem map przeznaczono pod rozgrywki capture the flag i isolation case. Znów okazuje się, iż w obu trybach są to mapy prawie kropka w kropkę do siebie podobne. Czasami inaczej ustawiono przedmioty, dodano kilka elementów, ale struktura terenu pozostaje identyczna. To jednak nie koniec przykrych niespodzianek: tak prawdę powiedziawszy, lokacje te to kopie map z trybu DM i TDM, a więc po kolei: mapka w klimacie zimowym, kotłownia, miasto oraz więzienie. Trudno opisać rozczarowanie gracza, który miast mieć wybór spośród 16 lokacji multiplayerowych, de facto może sobie pograć na czterech. Trudno bowiem uznać za tak wielką różnicę to, iż w CTF oraz IC dodano ckm-y i kilka dodatkowych pomieszczeń oraz przejść.

Premiera gry na Zachodzie nastała w październiku, więc było już trochę czasu na rozwinięcie społeczności graczy. Niestety, po rozpoczęciu zabawy tego się nie odczuwa. Co prawda na przykład w trybie DM można jeszcze znaleźć liczbę chętnych do grania, jednak brakuje tu oficjalnych, ladderowych spotkań w TDM oraz CTF. W poszukiwaniu jakiejś zorganizowanej ligi **Iron Storm** trafiłem na forum gry (http://www.dreamcatchergames.com/cgi/ultimatebb.cgi?category=3) i tam też nie znalazłem żadnych konkretnych informacji na interesujący mnie temat. Dowiedziałem się za to, że nie jestem sam w kwestii problemów z lagami (mimo dobrego łącza i sprzętu, na obcych serwerach notuje ping rzędu 200 i granie uniemożliwione jest przez nadmierne opóźnienia w przesyłaniu danych). Gracze wzywali producentów do zaradzenia problemowi z „haczeniem się" gry, bowiem patch umieszczony na oficjalnej stronie gry koncentruje się na innych sprawach, lecz na razie jeszcze odzewu nie było.

Może zatem trzeba jeszcze odrobinę poczekać, nim granie sieciowe w **Iron Storm** naprawdę się rozkręci. Póki co, z braku fanowskich, amatorskich map, pozostają nam te cztery... przepraszam, tych szesnaście map multiplayer zaoferowanych pierwotnie przez twórców. ❐

CZULE I DELIKATNIE

Skuteczne celowanie w grach FPP

Precyzja ruchów to recepta na zwycięstwo w pojedynkach sieciowych, jednak osiągnięcie owej precyzji nie jest już li jedynie kwestia koordynacji ruchów gracza. Znaczną rolę odgrywają jeszcze takie elementy, jak czułość myszy czy dobór portu. Niniejszy artykuł wskazuje niektóre z rozwiązań, które mogą pomóc Ci poprawić swoje osiągnięcia strzeleckie.

Exile

W *CSie* większy „sens" ułatwia celowanie.

CZUŁOŚĆ MYSZY

Większość niedoświadczonych graczy twierdzi, że sensitivity MUSI być tak dobrane, by jak najłatwiej móc się poruszać i szybko celować. Stwierdzenie to jest prawdziwe, ale tylko w części przypadków: to, co dobrze sprawdza się w **Quake'u 3**, w żaden sposób nie jest dobrym rozwiązaniem w *Counter-Strike*. *Quake* jest grą dynamiczną, w przeciwieństwie do *CSa* który, przynajmniej od wersji 1.5, w założeniu ma być inny. Nedto w *Q3* w arsenale znajdują się bronie wymagające celowania z wyprzedzeniem. Jeśli zatem chcesz z większej odległości trafić przeciwnika, musisz wystrzelić rakietę kilka metrów przed nim, biorąc oczywiście poprawkę na odległość oraz szybkość poruszania postaci. Wysoka czułość jest tu bardzo przydatna, gdyż czas odgrywa najważniejszą rolę – duże sensivity pozwoli go Tobie zaoszczędzić.

W *Counter-Strike'u* dysponujesz natomiast bronią, która wymaga wycelowania wprost w nieprzyjaciela. Co prawda istnieje współczynnik rozrzutu przy wystrzale, ale naboje trafiają zazwyczaj tam, gdzie znalazł się celownik. Podczas strzelania wystarczy skierować celownik w dół i trzymać głowę przeciwnika na muszce, by naboje trafiały go właśnie w to miejsce, nawet jeśli celownik wskazuje co innego.

DPI

Generalnie rzecz biorąc najlepszym sposobem na skuteczne celowanie jest mała czułość myszy. Jednak na początku i tak większość graczy decyduje się zagrać z wysokim współczynnikiem „sensitivity", co pozwala na łatwe, szybkie poruszanie się oraz obroty. Pamiętaj jednak, że dość duże sensitivity zapewnia wysoką skuteczność w bliskim starciu, lecz już na dłuższe dystanse niezwykle trudno będzie Ci wycelować w głowę przeciwnika.

Warto zwrócić uwagę na wartość dpi – średnia w myszkach wynosi 400. Gdy używasz większej czułości, to w większym stopniu stajesz się przez owo dpi ograniczony.

Gdy Twoja mysz posiada wartość na poziomie 400, to potrafi wtedy przemieścić się o 400 punktów w stosunku do każdego cala rzeczywistej powierzchni. Innymi słowy, jak zresztą łatwo policzyć, kiedy pokonasz jeden cal na swojej podkładce, mysz pokonuje w tym czasie na ekranie 400 kratek. Mysz optyczna działa zgoła inaczej: porównuje ona dwa obrazy (np. podkładki) oddzielnie, zatem gdy poruszasz myszą, sensor oblicza z jaką prędkością, a także w jakim kierunku poruszyłeś urządzeniem. W ten sposób kursor wie, gdzie ma się przemieścić.

USB I PS/2 – KWESTIA SPORNA

Z pozoru wydawać by się mogło, iż USB, jako nowszy standard, jest dużo szybsze niż odchodzący pomału do lamusa port PS/2. Jednakże myszki podłączone do tego pierwszego portu zapewniają zaledwie 125 odświeżeń na sekundę. Jeśli zaś podłączysz mysz do portu PS/2, to będziesz w stanie sam określić liczbę odświeżeń (maksymalna wartość wynosi tu 200). Z tego porównania łatwo wywnioskować, iż póki co PS/2 jest dużo bardziej przydatne do grania, niż nowocześniejsze USB. Taki obraz rzeczywistości zmieni się, gdy tylko do produkcji trafią myszki oparte na technologii USB 2.0, pozwalającej osiągnąć aż 300 odświeżeń na sekundę.

DELIKATNIE CZY SZYBKO?

Zapewne wielu graczy uważa, że wyższe sensitivity zapewnia szybsze i skuteczniejsze obroty, pozwalające umieścić celownik w odpowiednim miejscu, zanim zjawi się tam przeciwnik. Tymczasem paradoksalnie zabiera to o wiele więcej czasu, niż namierzanie przy wykorzystaniu niskiej czułości. Powód jest prosty: duża czułość to co prawda szybsze ruchy, ale dużo czasu zajmie Ci uchwycenie wroga w celowniku i utrzymanie go na nim. Gracze wykorzystujący dużą czułość używają tylko nadgarstka do celowania oraz obracania się wokół swojej osi. Z kolei gracze wybierający niską czułość wykonują obroty za pomocą długich pociągnięć myszką po podkładce, robiąc na przykład szybki zamach w stronę przeciwnika, a następnie śledzą jego ruchy wyłącznie przy wykorzystaniu nadgarstka.

Rocket Launcher wymaga celowania przed przeciwnikiem.

Strzelanie pod nogi daje lepsze efekty.

Niskie sensitivity polecam graczowi, który ma problemy z precyzyjnym celowaniem. Przez pierwszych kilka godzin możesz mieć problemy z przestawieniem się, ale zapewniam, że szybko nauczysz się eliminować wrogów efektownymi headshotami. ❐

Wartość Częstotliwość próbkowania ustawiamy na 200.

JESTEM BOGIEM, UŚWIADOM TO SOBIE

Grywam w różne FPS-y, czytam różne fora. Dziwnym jednak trafem zawsze, gdy w jakiś sposób zahaczę o Unreal Tournament, pojawia się we mnie wewnętrzne pragnienie uzewnętrznienia swoich przemyśleń odnośnie dojrzałości graczy. Fatum jakieś nad tym UT ciąży czy co – nie wnikam, w każdym razie dojrzałem do „popełnienia" felietonu o dojrzałości. Czy raczej jej braku.

Dojrzałość graczy świetnie widać na mapach z obniżoną grawitacją w trybie Last Man Standing. Tryb charakteryzuje się tym, że po respawnie gracz posiada wszystkie bronie z maksymalną ilością amunicji, co oznacza, że może od razu walić ze snajpy we wszystko co popadnie. Więc wali, bo małpi skill polegający na najechaniu kursorkiem na pikselka jest dla takiego gracza szczytem umiejętności. OK, święte prawo, praktyka jest jednak taka, że gracze, którzy coś w low gravity potrafią, przez jednego takiego „mistrza" nie mogą sobie pograć, gdyż muszą dopasować się do jego stylu gry. Tłumaczę więc: „Co to za sztuka z drugiego końca mapy namierzyć faceta, który właśnie w zadymie z dwoma przeciwnikami wypracowuje pozycję do strzału i nie ma kiedy rozejrzeć się, co robi gość 100 metrów dalej? Żadna!". I co słyszę? „Mogę grać jak chcę!" – gdy jest grzeczny, lub „Iamerze, nie zwalaj wszystkiego na połączenie gdy przegrywasz!" – gdy jest mniej grzeczny (czyli niemal zawsze). Osobnik taki jest tak głęboko przekonany o słuszności swoich racji oraz doskonałości własnych umiejętności, że wpływ beznadziejnego kodu sieciowego UT pomija całkowicie (beznadziejny w tym sensie, że gracze na dobrym łączu są – paradoksalnie – łatwiejszym celem dla graczy na kiepskich łączach, zwłaszcza w przypadku wspomnianej snajpy). W taki prosty sposób jedna osoba w chamski i egoistyczny sposób wymusza nudną, nieciekawą walkę na wszystkich innych.

Inny przykład: grałem ostatnio w LMS-a. Niestety, obowiązki redakcyjne spowodowały, żem zmuszony był opuścić świat wirtualny na chwilę, z gry bynajmniej nie wychodząc. Przychodzę po paru minutach, prowadzę bodajże 4 życiami. Popełniam 4 sepuku aby wyrównać szanse z graczem, który grał cały czas i kontynuuje pojedynek w najlepsze. Jest miło do etapu, gdy zostajemy we dwóch. Wówczas ów drugi staje się adminem i daje mi kicka. Bez słowa, bez uzasadnienia, bez ostrzeżenia. Dlaczego, pytam po ponownym zalogowaniu? Bo kampowałeś. Nie kampowałem, mówię, musiałem odejść na chwilę, a gdy wróciłem, zrównałem szanse. „Nie widziałem" odpowiada Bóg, to jest, przepraszam, admin. Na „sorry" nie było go już stać...

Pójdźmy dalej. Czytam forumowe wypowiedzi i widzę nagle dyskusję, w której „gwiazdy" polskiego UT urządzają sobie nagonkę na człowieka prowadzącego ligę CTF. Przyczyna: FF = 0, co w języku normalnych ludzi oznacza, że w rzeczonej lidze trafienia we własnych graczy nie zadają im obrażeń. Panowie w mało wyrafinowany sposób uzasadniają, dlaczego Friendly Fire = 0 to lamerstwo. Ustawienie może się podobać albo nie, obłędnie rozbrajający był jednak styl argumentacji, w którym gracze jednego trybu (bo owi malkontenci to „elita" 1v1, DM i TDM) próbują na siłę dostosować ustawienia do takich, które maksymalnie zbliżą rozgrywkę w CTF-a do rozgrywki w TDM. Przyzwyczajeni do akcji singlowych w 1v1, czy w gruncie rzeczy wcale nie drużynowym TDM, nie są w stanie w zsynchronizowany sposób przeprowadzić ataku. Owszem, FF = 0 z pozoru obniża umiejętności obrońcy, dokładnie jak twierdzą mistrzowie TDM. Jednocześnie jednak znacznie podnosi wymagania odnośnie capperów (czyli panów od przechwytywania flagi): atak jednego cappera nie powiedzie się prawie nigdy, konieczne jest uderzenie w 2 lub nawet 3 osoby, co jednocześnie powoduje, że atak ma przewagę nad obroną, więc sensownie grający obrońca też jakimś tam skillem dysponować musi. FF = 0 nie jest rzeczą idealną, wiąże się z nim dodatkowe problemy (które w większości przypadków rozwiązuje obowiązek nagrywania dem), ale argumentowanie w sposób, który ma zbliżyć rozgrywkę do tego, co „elita" umie, jest ociupinkę dziecinny.

Na zakończenie podam mały przykład z innej gry. Otóż jestem adminem na jednym z serwerów T2. Przyznam, że jest to fucha wyjątkowo niewdzięczna, bowiem powodów do rozdawania kicków praktycznie nie ma, a bany właściwie nie istnieją, więc okazji do szpanu niewiele. Problem w tym, że jeśli jako admin spróbuję wnieść głosowanie o zmianę mapy, mapa zmienia się natychmiast. Mam jednak świadomość, że nie gram sam, dlatego – mimo iż sam mam w każdej chwili możliwość zmiany mapy – proszę innych graczy o wniesienie głosowania nad podaną przeze mnie mapą. Jest większość? Mapa się zmienia. Nie ma? Trudno.

Podsumowując, drodzy sieciowi gracze, stwierdzić należy jedno: dojrzałość na serwerach jest rzeczą bardzo rzadko spotykaną, zarówno wśród adminów (szczególnie tych „specjalistów" od banów), jak i wśród graczy. Umiejętność dopasowania własnej – często nadto rozdmuchanej – osobowości do oczekiwań i próśb innych graczy niektórych po prostu przerasta. Tak jak w piaskownicy, wielu widzi jedynie własną łopatkę. A wydawałoby się, że to już tacy duzi chłopcy... ❐

Sound BLASTER

AUDIGY 2

WYBRANA PRZEZ PRODUCENTÓW GIER – UWIELBIANA PRZEZ GRACZY

Paris-Dakar™ Rally
Supports Creative EAX ADVANCED HD
Secret Service: In Harm's Way
Supports Creative EAX ADVANCED HD
Shadow Force: Razor Unit™
Supports Creative EAX ADVANCED HD
Mafia™
Supports Creative EAX ADVANCED HD
Neverwinter Nights™
Supports Creative EAX ADVANCED HD
Grand Theft Auto® III
Supports Creative EAX ADVANCED HD
Soldier of Fortune® II: Double Helix
Supports Creative EAX ADVANCED HD
Hitman 2 Silent Assassin™
Supports Creative EAX ADVANCED HD
Unreal® Tournament 2003
Supports Creative EAX ADVANCED HD
Star Wars® Jedi Knight® II – Jedi Outcast™
Supports Creative EAX ADVANCED HD

Sound BLASTER 24-bit ADVANCED HD 192kHz/106dB SNR

LUCASFILM THX

EAX ADVANCED HD

Czekając na pojawienie się wroga usłyszałem dochodzący zza mnie odgłos kroków, odwróciłem się – był mój, dzięki niesamowitej szczegółowości efektów dźwiękowych zapewnionych przez technologię EAX ADVANCED HD i przestrzennemu dźwiękowi w systemie 6.1 obsługiwanymi przez kartę dźwiękową Sound Blaster Audigy 2. Ta w pełni 24-bitowa karta uzyskała certyfikat THX potwierdzający jej zgodność z najnowszym, najbardziej dynamicznym i realistycznym standardem dźwięku przestrzennego w systemie 6.1 a stosowanym w filmach Dolby Digital® EX. Niespotykany dotychczas poziom realizmu dźwięku w setkach gier komputerowych zapewni, że na Twoim monitorze nie pokaże się już szybko przygnębiający napis „game over"...

CREATIVE

Creative Labs Sp z o.o.,
02-708 Warszawa,
ul. Bzowa 21,
tel.: +22 853 02 66,
e-mail: info@creative.pl,
pomoc techniczna:
tel.: 00 800 353 12 29
(koszt połączenia – 1 impuls),
e-mail: support@europe.creative.com

www.europe.creative.com/audigy2

Autoryzowani Dystrybutorzy:
AB S.A. (tel.: +71 32 40 500); ABC Data Sp. z o.o. (tel.: +22 676 09 00); Action Sp. z o.o. (tel.: +22 332 16 00); JTT Computer S.A. (tel.: +71 347 58 00); Tech Data Polska Sp. z o.o (tel.: +22 547 92 00).

©Copyright 2002. Creative Technology Ltd. Creative, Sound Blaster i EAX są zarejestrowanymi znakami towarowymi, zaś Advanced HD i Audigy są znakami towarowymi Creative Technology Ltd. THX jest zarejestrowanym znakiem towarowym THX Ltd. Wszystkie inne nazwy marek i produktów są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi ich odnośnych właścicieli. Wszystkie specyfikacje techniczne mogą ulec zmianie bez uprzedzenia.

DIVINE DIVINITY

lusiek

Od czego by tu zacząć? Divine Divinity jest grą tak rozbudowaną, że niemożliwym jest szczegółowe opisanie jej na czterech stronach, które oddano mi do dyspozycji. W swym poradniku zawarłem więc wszystko to, co niezbędne i najważniejsze. Zapraszam, samo mięsko!

KREACJA BOHATERA

Bez żartów. To nie ***Icewind Dale 2***. Tutaj nie ma setek dziwnych opcji do wyboru już na początku. Podział na maga, złodzieja i wojownika jest czysto formalny, jakoś trzeba ich było przecież nazwać. Tylko od Ciebie zależeć będzie, w czym wyspecjalizuje się postać, w którą się wcielisz. Mój mag doskonale otwierał wszelakie zamki i strzelał z łuku niczym strażnik leśny.

UMIEJĘTNOŚCI I CECHY

Po awansie na kolejny poziom doświadczenia otrzymujesz 5 punktów do rozdysponowania na poszczególne cechy swej postaci. Proponuje przeznaczać po jednym punkcie na poboczne i po dwa na główną cechę, czyli np. siłę u wojownika czy zręczność u złodzieja.

Co poziom zdobędziesz też jeden punkt za pomocą którego masz szansę rozwinąć bardziej specjalistyczne zdolności swego herosa. Bez szaleństw jednak! Znacznie łatwiej jest grać postacią wszechstronnie wykształconą, niż specjalistą bezradnym poza swą dziedziną. Mag otwierający skrzynie i targujący się w sklepach znacznie lepiej poradzi sobie w życiu niż osobnik z masą niepotrzebnych czarów.

Niezbędne umiejętności? Targowanie się, otwieranie zamków, „Wisdom" (dodatkowe punkty doświadczenia), zdolność montowania w przedmiotach magicznych kul, zwiększających moc każdego elementu ekwipunku „enchant Item"). Nawet złodziej i mag muszą nauczyć się strzelać z łuku lub robić mieczem. Wojownikowi przydałaby się z kolei znajomość czarów leczących lub ochronnych. Bez znajomości alchemii skazany będziesz na skromne zapasy eliksirów w nielicznych sklepach.

POSTACIE

Tylko od Ciebie zależy, jakiego bohatera stworzysz. Swojego maga nazwałem demonologiem. Nauczyłem go przyzywać na pomoc magiczne szczury, szkielety, a nawet wojownika z piekła rodem. Uwięziwszy przeciwnika za energetyczną barierą raziłem go czarami, lub pozwalałem mojej magicznej świcie nauczyć go moresu. Nie znalazłem zastosowania dla czarów zamrażających. To samo osiągniesz zdobywając dobry miecz, wyposażony w czar „Frost" i najlepiej też „Stun". Dlatego warto specjalizować się w przynajmniej jednym rodzaju białej broni. Szkoda czasu na opanowywanie kolejnych czarów opartych na elektryczności i truciźnie. Wolałem poświęcić punkty na rozbudowanie do maksimum „Meteorstrike" by potem od razu rozwijać „Elemental Strike" lub „Elemental Hail".

Wojownikowi z pewnością przyda się zdolność teleportacji, oraz zadawania obrażeń tarczą. Regeneracja umożliwi mu wyjście cało, z co krwawszych potyczek. Walcząc z Nekromantami szybko docenisz wagę zdolności „Magic Shield". O byciu mistrzem w przynajmniej jednym gatunku broni siecznej (polecam miecz) nawet nie wspominam. Z kolei zatruwanie ostrza nie tylko powoduje zadanie wrogom dodatkowych ran, lecz także utrudnia im poruszanie się, zyskując dla Ciebie cenne sekundy! Kombinacja zdolności „Frost" i „Poison" w bitwie pozwala likwidować bez strat nawet duże grupy potworów.

Grasz złodziejem? Zastosuj wszystkie powyższe uwagi tyczące się wojownika. Pomocne w walce mogą okazać się też zdolności „Asassin's Kiss" i „Deadly Gift". Osłabiaj najsilniejszych wrogów pułapkami, by potem zakraść się pod osłoną cienia od tyłu i zadać morderczy cios w plecy!

Nie marnuj punktów na naukę reperacji przedmiotów. Lepiej za to zapłacić. Totalną bzdurą jest „Feig Death". Co to, multiplayer? Wrogom o wiele prościej jest najzwyczajniej uciec. Nie ma sensu poświęcać więcej niż jeden punkt na „Fade From Sight". To nie wszystkie bezużyteczne cechy, więc warto pilnie planować, w jakim kierunku rozwijasz swą postać. Na szczęście w menu „Skills" znajdziesz przycisk odsłaniający wszystkie umiejętności.

TIPS & TRICKS

Przedmioty, których lokalizacja jest stała – Dragon Armor, Sword of Chaos, a także inne – posiadają losowy zestaw magicznych cech! Jeśli więc nie zadowolił Cię zdobyty przed chwilą Nobleman Sword – po prostu wczytaj grę i ponownie go zbierz. Losowo przydzielane parametry powodują, że przy odpowiedniej ilości prób znajdziesz coś dla siebie.

KRÓTKA LEKCJA ALCHEMII
czyli jak stworzyć kamień filozoficzny

Z trzech podstawowych rodzajów magicznych napojów zdolny alchemik z łatwością uwarzy kolejne. Wystarczy przeciągnąć jedną butelkę napoju nad inną. Oto możliwe kombinacje:

- czerwony + niebieski = biały (na obniżone statystyki)
- żółty + niebieski = czarny (niewidzialność)
- żółty + czerwony = pomarańczowy (dodaje siły)
- żółty + biały = purpurowy (czasowe podwyższenie odporności na elektryczność, płomień i truciznę)

Moc każdego eliksiru można zwiększyć stosując tzw. „augmentors" – stosunkowo rzadko występujące fioletowe rośliny. Potrzeba do tego 5 poziomu wtajemniczenia w alchemiczne arkana. Miłego gotowania!

Sam osądź, co może się przydać. Radzę zastosować w czasie testów czar „Save/Load".

NAPOJE

Bardzo przydatną w grze umiejętnością jest zdolność znikania wrogom z oczu. Specjalizuje się w tym mag. Czar niewidzialności możesz już we wczesnym etapie gry kupić od wodza krasnoludzkiej wioski (wiecznie pijany gość w Town Hall). Jeśli nie masz akurat pod ręką odpowiedniego czaru – skorzystaj z czarnego napoju (potion of shadows).

Eliksiry staminy, many i życia to trójka podstawowych napojów. Dzięki pierwszemu nie zabraknie Ci sił podczas walki lub ucieczki, drugi zapewni stałą rezerwę energii magicznej w chwilach, gdy nie można się przespać. Czerwony eliksir zaś uleczy najgorsze rany.

Dla osób mniej zasobnych w brzęczące monety pozostają zioła, owoce, mięso. Szczególnie na początku gry zajmij się polowaniem na szczury i inne małe zwierzątka, za które dostaniesz kilka punktów doświadczenia i potcie mięsa. Resztki biednych istotek idealnie spełnią rolę napojów leczących rany, nie miej więc litości! Niebieską energię magiczną odnowisz przykładowo pijąc wodę, pożywiając się mięsem kurczaka lub miodem. Miód możesz nauczyć się robić już w Aleroth, w ogrodzie jednego z uzdrowicieli.

PIERWSZE CHWILE ŻYCIA

Postać wykreowana, poczytałeś już co Cię czeka w przyszłości. Czas to wcielić w życie. Budzisz się w Aleroth, wiosce uzdrowicieli. Gra od początku rzuca Cię na głęboką wodę. Posłuż się poniższymi radami, by zdobyć kilka poziomów doświadczenia.

Odwiedź jaszczurzego uzdrowiciela. Leczy on jednego z dwóch rannych żołnierzy, drugi spoczywa w domu krasnoluda o imieniu Otho. W świątyni na północny-wschód od domu Goemoe został już tylko jeden leczniczy kiejnot. Sytuacja tylko pozornie jest bez wyjścia, miast bladolić ruszaj do domu na północ wioski. Znajdziesz tam magiczne lustro i opisującą jego działanie książkę. Na południu wioski znajdź sadzawkę i wrzuć do niej kamień razem z lustrem.

Silniejszy? Pokręć się po okolicy. Staniesz się świadkiem szaleństwa Mardaneusa. Odnajdź studnię i skorzystaj ze znajdującego się pod nią tunelu, by dostać się do chaty szefa uzdrowicieli. Klucz zlokalizujesz klawiszem „ALT". Przemów do resztek jego zdrowych zmysłów. Od razu cieplej się zrobiło.

Niedaleko studni znajdziesz pusty plac z figurkami. Przekręć każdą z nich do oporu, lecz nie korzystaj na razie z otwartego przejścia. Potrzebujesz więcej punktów doświadczenia. Wiele zdobędziesz korzystając z otrzymanej od Lanilora piramidy. Przygotuj się jednak na walkę.

Sklepikarz poprosi Cię o przyniesienie mu kilku sadzonek silnie halucynogennego zioła. Roślinki spokojnie wegetują sobie w jednym z ogródków na zachodzie. Wdzięczny za uratowanie Lanilor zgodzi się, byś z nich skorzystał. Spław Otho i odnieś roślinki George'owi.

Odwiedź cmentarz. To nie fair, że żona Jake'a ma kwiatki na grobie, a on nie! Przesuń dzbanek na grób Jake'a. Najlepszym rozwiązaniem zaistniałej sytuacji jest wycofanie się na z góry upatrzone pozycje (zwiewaj!) i posłużenie zakupionym uprzednio łukiem.

Jake łatwo nie schodzi z tego łez padołu. Spotkasz go znów w piwnicy jednego z domów. Bądź teraz lepiej przygotowany, gdyż nie będziesz miał wiele miejsca na ucieczkę i strzelanie z łuku. Powinieneś poczuć się o wiele silniejszy.

PIRAMIDY

Dwie magiczne piramidki możesz zdobyć już na początku gry. Pierwszą podaruje Ci Lanilor po swym odmarznięciu. Po położeniu na ziemię i kliknięciu przenosi do drugiej, bliźniaczej piramidy. Jak najszybciej skorzystaj z okazji, by zdobyć oba magiczne przedmioty. Walki są trudne, lecz gra warta świeczki – zaoszczędzisz wiele czasu i pieniędzy upuszczając jedną piramidkę w nadającym się do odpoczynku, bezpiecznym miejscu. Dobrą bazą wypadową jest np. Verdistis.

TELEPORTY

W pradawnych czasach podróżowanie po Rivellonie było dziecinnie łatwe. Otwarte dla wszystkich magiczne portale w mgnieniu oka przenosiły między sobą podróżnych. Po wojnie z Nekromantami portale zamknięto. Podróżny, chcący wskrzesić dawną magię, musi odnaleźć 7 pergaminów z tajemnymi słowami aktywacyjnymi.

1. Pergamin magów. Otrzymasz go po nagłym spotkaniu z Zandalorem podczas poszukiwań przeprawy przez rzekę.
2. Pergamin ludzi. Da Ci go Kapitan Mitox po wypełnieniu zleconych przezeń zadań.

1. Aleroth. Wioska uzdrowicieli to bezpieczne miejsce. Nie można tego powiedzieć o lasach opanowanych przez orki.
2. Kraina farm i krów wesoło żujących trawę. Tylko pozornie wieje wiejską nudą. Zabicie trolli czy powstrzymanie nasłanego przez gildię zabójcy to tylko niektóre z możliwych do wykonania zadań.
3. Zamek króla, centralny punkt krainy. Ryba psuje się od głowy. Będziesz tu tylko raz, więc dobrze wykorzystaj swoją wizytę.
4. Wioska krasnoludów. Spenetruj pilnie tereny na wschód od niej. Szczególną uwagę zwróć na studnie mówiące ludzkim głosem.
5. Wioska. Sklep Ars Magiciana, kowal, targowisko. Najlepsze sklepy w krainie! Pod nią ciągną się ogromne kanały. Sięgają ponoć samego Verdistis. A nawet zamku królewskiego.
6. Zniszczona przez orki wioska. Środek bitwy między ludźmi, a orkami. Tu z pewnością nie jest bezpiecznie!
7. Oko cyklonu – obóz orków. Bez napoju niewidzialności lub czaszki z siatko-betonu – nie masz po co tu wchodzić.
8. Cmentarz. Na północ od niego katedra. Roi się tu od nie-umarłych. Godna uwagi jest przede wszystkim centralna krypta i podpisane groby na pn-wsch. Zwróć uwagę na pierwsze litery nazwisk pochowanych tam. S.H.R.I.M.P.O.
9. Środek lasu krasnoludów nie jest dobrym miejscem na przechadzki. Może na przykład jacyś zbójcy mają bazę w jaskini na północy?
10. Verdistis. Gildie złodziei, zabójców, kupców i trudno zliczyć co jeszcze. Po prostu kulturalno-przestępcza stolica.
11. Gildia łuczników. Elfy spokojnie siedzą w gildii, a na wschód od niej bandyci wzięli zakładników!
12. Gildia wojowników. Głębokie katakumby + masa szkieletów uzasadnia pobyt tu tych rycerzy. Tylko dlaczego to Ty musisz tam włazić?
13. Starożytna twierdza Rady Siedmiu, a w niej starożytne zło.
14. Zamek impów. Niegdyś siedziba tych mistrzów sztuczek magicznych, dziś opanowany przez Nekromantów skarbiec artefaktów.
15. Wioska elfów. Ah te elfki! Może spotkasz miłość swego życia?
16. Starożytne cmentarzysko grabione przez sabotażystów.

3. Pergamin jaszczurów powierzono uzdrowicielowi Goemoe. Jednak dopiero podczas spotkania w Blue Boar Tavern zdradzi Ci on ten sekret.
4. Krasnolud odpoczywający po trudach podróży w Dwarven Bread Inn posiada kolejny pergamin.
5. Pergamin elfów otrzymasz od przyjaciela Zandalora, Lorda Eiredora, rezydującego w siedzibie gildii łuczników, w południowo-zachodnim krańcu krainy.
6. Dzicy orkowie dobrze strzegą swych skarbów. Ich pergamin zdobędziesz jedynie wydzierając go z serca ich wojennego obozu. Konkretnie z namiotu wodza.
7. Pergamin impów znajdziesz przy ciele martwego przedstawiciela tej rasy w północnej części podziemi pod ich opuszczonym zamkiem.

Teraz pozostaje Ci tylko aktywować rozrzucone po krainie portale.

HOLY WEAPON

Cóż byłby z Ciebie za heros bez prawdziwie magicznej broni! Stare legendy wspominają o pewnym artefakcie, dawno temu zagubionym. W rzeczywistości są to aż trzy przedmioty.

Miecz spoczywa w Komnacie Iluzji. Bytność w tym przybytku łączyć się będzie z ucieczką z lochów Lady Iony. Przejście otworzy się po zgaszeniu świecy na pentagramie w komnacie poniżej. Ukryty w książce święty sztylet znajdziesz w komnacie Roba – przywódcy gildii złodziei pod Verdistis. Amulet spoczywa w znajdującym się pod Dark Forest elfim grobowcu (na północ od Warrior's Guild).

Po skompletowaniu trzech świętych artefaktów udaj się w pobliże katedry na zachód od drogi do Verdistis. Na północ od świątyni znajduje się zejście do niewielkiej krypty, skutecznie ukryte wśród kępy drzew. NIE DOTYKAJ SARKOFAGÓW! Stań wewnątrz kręgu na podłodze by statua ożyła. Polecam wybrać miecz.

SWORD OF CHAOS

Jeśli plujesz do wina mszalnego, pląsrujesz domy i wolisz szybko i mocno – mam coś dla Ciebie. W północno-wschodniej części Mrocznego Lasu natkniesz się na miecz wbity w kamień. Wyciągnięcie go uwolni potężnego demona. Jeśli pokonasz go i odejdziesz – odrodzi się i zmasakruje wioskę elfów. Jedynym sposobem by tego uniknąć jest pokonanie stwora w walce i wetknięcie miecza z powrotem w emitujący jaskrawe światło kamień. Jeśli jednak nie zależy Ci na elfach – Miecz Chaosu to broń niemal doskonała!

ZBROJA SMOKA

PO CO MARNOWAĆ PUNKTY

skoro część umiejętności w grze można zdobyć za półdarmo!

➤ Trader's Tongue. Rezydujący w Blue Boar Inn kupiec oszust nauczy Cię tej sztuki po kupieniu wszystkich jego „magicznych" towarów. Potrzebujesz 2.000 złota. W podziemiach gildii kupców w Verdistis znajdziesz (dobrze ukryte) trzy książki o kupiectwie. Przeczytanie ich spowoduje wzrost wspomnianej cechy o kolejny punkt.

➤ Goemoe nauczy Cię czaru leczącego w zamian za pomoc udzieloną obu rannym żołnierzom. Drugi poziom czaru zdobędziesz pomagając grupie filozofów czekających przy drodze do ogrodu Nericona. Po rozwikłaniu zagadki zabójstwa George'a w arkanach leczenia podszkoli Cię też Mardaneus.

➤ Pomoc udzielona kupcom oczekującym na zaginiony transport (Ars Magiciana) zaowocuje zdolnością identyfikacji przedmiotów.

➤ Alchemik z Dark Forest uczy swego zawodu w zamian za małą przysługę.

➤ Dwa poziomy zaawansowania w zdolności posługiwania się wytrychem zdobędziesz w gildii złodziei. Jeden – studiując u Roba, szefa gildii, drugi – u faceta zlecającego otwarcie czterech skrzyń w skarbcu gildii.

➤ Wdzięczna za pomoc królowa pszczół przekazuje swą wiedzę o kontrolowaniu poddanych (Aura of Command).

➤ Prawidłowo przeprowadzone przyzwanie demona u czarodziejki w Verdistis (nie kupuj gałęzi u kupca!) poszerzy Twą wiedzę o rytuałach przyzwania.

➤ Spotkany na drodze do Verdistis rycerz oferuje naukę czaru „Bless" w zamian za penetrację mrocznej jaskini na wschodzie.

➤ Pokonany w walce instruktor w gildii wojowników pomaga nauczyć się lepiej panować nad orężem.

Historia Goliata to zmora bohaterów. Na cóż się przyda najdoskonalszy nawet miecz, skoro celny strzał w głowę zmienia jego właściciela w pokarm dla kruków? Aby uchronić się przed tą ewentualnością musisz odwiedzić kilka miejsc:

1. Odnajdź w Verdistis opuszczony dom z dziurą w podłodze. W jego piwnicy znajdziesz pas, pierwszą część legendarnego zestawu Smoczej Zbroi
2. Druga część zestawu, tarcza, spokojnie spoczywa w zbrojowni zamku królewskiego. Tylko raz będziesz miał okazję tam być, nie zmarnuj więc jej!
3. Rękawice odnajdziesz na południu Mrocznego Lasu, w jedynym „otwartym" grobie cmentarzyska elfów.
4. Heim jest w posiadaniu króla krasnoludów, Kelpa Dunatrima, rezydującego w Dwarven Halls. Godzien go nosić jest tylko ten, kto zdobył już Zbroję Smoka i klejnot Serce Smoka. Klejnot zdobędziesz wykonując zadania dla gildii wojowników. Strzeże go smoczy rycerz rezydujący w podziemiach opuszczonego przez impy zamku. Zbroję posiada najbogatszy człowiek w Verdistis, Sir Patrick, odda ją za drobną przysługę.
5. Jeśli teraz przekażesz zbroję do reperacji słynnemu krasnoludzkiemu kowalowi zwanemu Grischa, król Dunatrim obdarzy Cię hełmem do kompletu.

MAPA SKARBÓW

Myszkując w Dwarven Halls natkniesz się na zejście do rzekomo nawiedzonych kopalni w południowo-zachodnim rogu mapy. Tuż obok znajduje się mała, zamknięta salka, w której oprócz łóżka spoczywa spłowiały kawałek pergaminu. To pierwsza z czterech map prowadzących do skarbu.

Kolejną możesz odkupić od handlarza ulicznego w Verdistis, niejakiego M'panzaka. Trzecia mapa przez czas pewien należała do poszukiwacza przygód, którego trupa znajdziesz w zaułku w północno-wschodnim rogu kanałów pod miastem. Ostatni pergamin jakimś cudem trafił do pełnej gigantycznych pająków jaskini na północ od gildii łuczników.

Z czterema kluczami do skarbu czas zacząć łowy! Ułatwię Ci zadanie. Odnajdź w Dark Forest starożytną kryptę elfów (północna część lasu, sporo na wschód od drogi). Pokonaj jej zasnute pajęczyną sale aż do drugiego wejścia – prowadzącego przez jaskinie z powrotem na świeże powietrze. Daj dosłownie cztery kroki na północ i biegnij na zachód aż do zbocza gór. Teraz pilnie rozglądaj się, wśród kępy drzew powinieneś natrafić na stertę kamieni, po rozrzuceniu której ukaże się wejście do jaskini. Umieść trzy kule w wielkiej misie na południu.

FABUŁA

Czy po moich poradach czujesz się dość silny by stawić czoła swemu przeznaczeniu? W takim razie odwiedź centrum mapy, zamek króla. By uzyskać przepustkę musisz rozwikłać tajemnicę trapiącej okolicę zarazy, wykonywać zlecenia dla wojska od generała Alixa i kapitana Mitoxa lub rozwiązać tajemnicę śmierci starego króla. Przed wejściem do zamku radzę skompletować tyle questów, ile się da. I porządnie się uzbroić.

Wkrótce okaże się, że dostanie się do środka zamienić trzeba na sromotną ucieczkę. W lochu do którego trafisz nie ładuj się na drugi i trzeci poziom bez odpowiednich argumentów. Nie żałuj straty magicznej piramidy. Wkrótce znów się spotkacie.

Aby wyjaśnić co się właściwie dzieje w zamku musisz znów spotkać się z Zandalorem. Gildia złodziei z Verdistis powinna coś wiedzieć o jego zniknięciu Jej wtyczką jest Rob, karczmarz z miejskiej tawerny. Gdy przejdziesz wszystkie testy – wskaże Ci kilka ciekawych miejsc w kanałach pod miastem. Właśnie tamtędy dostań się do zamkowych piwnic. Posłuchaj wskazówek starego maga i spenetruj to przeklęte miejsce. Hasło do skarbca poda Ci (a jakże!) Zandalor.

Po jatce pod krasnoludzką tawerną dokończ łuźne questy. Mag teleportuje Cię do starożytnej siedziby Rady Siedmiu. Musisz oczyścić ją z nawiedzającej to miejsce demonicy. Czas skompletować Radę. Przedstawiciel ludzi już tu jest. To Zandalor. W komnacie na północ od wielkiego gongu dotykaj poszczególnych kolorowych kul, by poznać losy innych członków Rady.

1. Ludzi reprezentuje Mardaneus. Nie powinieneś mieć problemów w namówieniu go do przybycia. Problem stanowią za to atakujące wioskę oddziały orków. Musisz pobić wrogów i zdobyć klucz do chaty uzdrowiciela.

2. Elf Bronthion czeka już na Ciebie w leśnej wiosce. Mroczny las nie jest bezpiecznym miejscem. Wyda Ci się jednak szumiącym wesoło gajem w porównaniu z miejscem, do którego się udasz. Omijając groby dawno zmarłych elfów rusz na południowy-zachód. Wybij wszystkich orków i dostań się do niewielkiej jaskini na północ od ich obozu. Czeka Cię tu najtrudniejsza jak dotąd walka. Oddaj trzy elfie relikwie Bronthionowi.

3. Goemoe w tawernie Blue boar reprezentuje jaszczurów. Gdy zniknie znów spójrz w kryształową kulę. Odnajdziesz go w domu wynajętym przez gildię handlarzy Verdistis pewnemu czarnemu charakterowi. Skorzystaj z mocy stojącej opodal przy ścianie różdżki by transformować jaszczura z powrotem do jego codziennej postaci.

4. Reprezentanta orków uwięziło własne plemię. Kula wskaże miejsce jego przebywania – w samym środku obozu orków. Wydobądź klucz z namiotu ich wodza. Uwolnij Kroxy'ego zamkniętego w jednej z czterech ziemnych cel.

5. Impa dojrzysz w jednej z komnat gospody w Verdistis. Jednak na miejscu okaże się, że aby naprawdę spotkać kawalarza będziesz musiał odbyć podróż do innego świata. Proponuje stanąć po stronie pszczół.

6. Krasnoluda zostawiłem na koniec. Spotkasz go w krasnoludzkiej wiosce, jednak nie zjawi się na Radzie dopóki skradziony topór nie wróci na swoje miejsce. Aby go odnaleźć musisz dostać się do jaskiń w południowo-zachodnim rogu Dwarven Halls. Przebij się na drugi poziom krasnoludzkich kazamat i pokonaj kolejnego Nekromantę.

Po skompletowaniu Rady zakończysz swą obecność na tym padole. Pamiętaj więc, by wykonać pozostałe questy, sprzedać wszystko, co nieprzydatne, wyrzucić to, czego się sprzedać nie udało. Zainwestuj w najlepszą broń, czary i eliksiry. Od tej pory czeka Cię tylko ciężka walka, istne żniwa śmierci. Uderz w gong.

Ładujesz na starożytnej pustyni Yuthul Gor. Zamieszkują ją głównie impy, pająki, orki i demony. Jedynie w kilku miejscach możesz liczyć na przyjazną dłoń. Twym celem jest dostanie się do leża wielkiego smoka Patriarcha, od którego nauczysz się stawać duchem. Nie! Nie tak jak myślisz. W niematerialnej formie pokonaj bagna w południowo-wschodniej części krainy. A tam? Zabij kogo trzeba, bohaterze. ❐

WARTO PAMIĘTAĆ

- Kombinacja „lewy alt + klawisz ataku" spowoduje zaatakowanie najbliższego widocznego przeciwnika. Wyjątkowo przydatne przy strzelaniu z łuku.
- Czar „Elemental Strike" razi wrogów jednocześnie prądem, ogniem i trucizną. Za jego pomocą powalisz nawet tych bardziej odpornych.
- Najlepsze sklepy znajdziesz na targowisku, nieopodal portalu Ars Magiciana. Asortyment handlarza bronią, eliksirami, magią i innych zmienia się co pewien czas, zaglądaj tu więc tak często, jak to tylko możliwe – a z pewnością znajdziesz dla siebie jakiś ciekawy magiczny przedmiot.
- W Dark Forest mieszka pustelnik-alchemik. Sprzedaje najsilniejsze wersje eliksirów dostępnych w grze.
- Nie możesz otworzyć skrzyni lub beczki? Nic prostszego! Zabierz ją ze sobą! Otworzysz, gdy Twoja zdolność „Lockpicking" osiągnie wyższy poziom.
- W jednym z domów znajdziesz.... przenośne łóżko! Niestety, jest troszkę ciężkie. Na szczęście z kilku snopków słomy możesz wymościć sobie całkiem wygodne gniazdko. Pamiętaj o tym zwłaszcza wtedy, gdy wyruszasz w głąb większych labiryntów.
- Jeśli cierpisz na brak gotówki i dobrej broni wrzuć piramidę do sklepu kowala podczas „oficjalnej wizyty". Gdy wyjdzie na zewnątrz teleportuj się do środka.

SILVER BREASTPLATE EASTER EGG

Podróżując po czeluściach Dark Forest wpadniesz prawdopodobnie na chatę pustelnika. Starzec poprosi Cię o rozprawienie się ze straszliwym demonem Stalkerem, nękającym pobliskie lasy. Potwór mieszka w jaskini na południowy-zachód od chaty pustelnika.

Gdy już pokonasz demona – rozejrzyj się za piękną, srebrną zbroją. Sama w sobie nie jest niczym nadzwyczajnym. Po odnalezieniu skarbu (pamiętasz 4 mapy?) znajdziesz też nieczynny kamień teleportacyjny. Zadziała jeśli masz przy sobie: srebrną zbroję, 5 sztuk krasnoludzkiego trunku od Rimmera z Dwarven Village, 2002 sztuki złota, 4 liny (można je znaleźć w jaskini).

Przed skorzystaniem z portalu zostaw w jaskini jedną z piramid teleportacyjnych (kamień działa tylko w jedną stronę)! Teleportuj się. Wykorzystaj liny, by przejść dalej. Zabij bugi programistów...

NEVERWINTER NIGHTS

CZĘŚĆ 1.

lusiek

Neverwinter Nights, jeden z najbardziej rozbudowanych RPG-ów ostatnich lat, nie należy do gier nadmiernie trudnych, jednak ze względu na swą złożoność wprost prosi się o dokładne rozwiązanie. Takie też oddajemy w Wasze ręce; ze względu na objętość, w tym miesiącu prezentujemy część pierwszą, dokończenie zaś przedstawimy za miesiąc.

PROLOG

Rozejrzyj się najpierw dobrze. Spenetruj każdy zakamarek, zbieraj co się da – na początku gry na nadmiar przedmiotów nie będziesz raczej narzekał. Porozmawiaj też ze wszystkimi, by nabrać co nieco pojęcia o sposobie poruszania się w grze. Koniecznie poćwicz walkę i rzucanie czarów w Sali Ćwiczeń, treningu nigdy za wiele! Co więcej, trenerzy chętnie obdarzą Cię cennym ekwipunkiem.

Lady Aribeth czeka w Sali Nominacyjnej. Uroczystość przerwie wtargnięcie bandy zdrajców, których musisz przekonać o wyższości swych racji. Zaoferuj elfiej wojowniczce pomoc w deratyzacji reszty zamku. Warto (choć nie trzeba) pokręcić się po okolicy i zabić gobliny. Następnie otwórz niedostępne dotąd wielkie wrota. Za nimi, na dole, spotkasz Pawła, z którego uczyń towarzysza. Wspólnie oczyścicie podziemia Akademii. Po drodze trzykrotnie spotkasz teleportujących się magików. Ostatnie starcie z jednym z nich nastąpi w dużej komnacie na południowym-zachodzie. Broń drzwi, przez które udaj się do stajni, gdzie Fenthick i Desther walczą z goblinami. Prolog skończy się, gdy przejdziesz przez wrota.

NA DOBRY POCZĄTEK

Do otwierania drzwi i skrzyń tylko pozornie niezbędny jest złodziej. Jeśli Tomi Szubienicznik nie jest godnym Ciebie kompanem, a jesteś magiem lub postacią polegającą na sile fizycznej – nie lękaj się! W **Neverwinter Nights** nie wymyślono jeszcze skrzyni, która przetrwałaby kilka ognistych kul lub ciosów magicznym ostrzem. Jeśli obawiasz się pułapek, uruchom je swoim chowańcem lub towarzyszem – wojownikiem.

Magicy powinni korzystać z pomocy Grimgnawa lub Daelana. Ci dwaj panowie to prawdziwy walec pancerny! Jeśli zaś jesteś wojownikiem, mnichem itp. – nikt lepiej nie zajmie się Tobą, niż Linu La'Neral. Rany uleczy, przed złem ochroni, do bujnej piersi przytuli...

Dyplomacja i perswazja to umiejętności przydatne w dialogu, pozwalają wyciągnąć więcej informacji od rozmówcy. Wojownicy nigdy nie będą w tym dobrzy, złodziej ma masę innych, cenniejszych umiejętności, zostaje bard czy czarodziej. Nie marnuj jednak punktów, które możesz wydać na coś innego. Czerwonego smoka nie przegadasz.

Jeśli grasz jako czarodziej, czarnoksiężnik, druid lub łowca, zawsze korzystaj z pomocy swego chowańca lub zwierzęcego towarzysza. Wraz z najemnikiem stanowicie trzyosobową drużynę. Jeśli do tego przyzwiesz potwora lub żywiołaka, możesz spokojnie razić wroga z dystansu czarami, patrząc jak Twoi towarzysze obdzierają go ze skóry.

Grając postaciami „full contact", pakuj punkty w dyscyplinę – muszą umieć przyjmować ciosy. Niech specjalizują się w przynajmniej dwóch gatunkach broni, gdyż część wrogów ma odporność na konkretny rodzaj obrażeń. Dla tych dwu gatunków rozwijaj też zdolność walki dwoma ostrzami. Rozbrojenie, rozpłatanie, powalenie, parowanie – oto sama radość dla wojowników i barbarzyńców!

Łowca i łotrzyk powinni poprawić swe zdolności łucznicze, mnich niech zaś uczy się strzały z łuku odbijać. Siłą mnicha są jego liczne zdolności specjalne. Znikanie z widoku połączone ze zdolnością uników i umiejętnością zadawania trafień krytycznych pozwoli likwidować po cichu wrogich magów.

Dla operujących magią najbardziej liczy się koncentracja oraz zdolność ciskania czarów w walce. U postaci, u których jest to możliwe, opanuj magię przebijającą, inwestuj w metaczary. Przydatne z pewnością okażą się też te umiejętności, dzięki którym Twoja postać będzie lepiej unikać ciosów. Jeśli nie jesteś kapłanem, szkoda marnować punkt na naukę walki jakąkolwiek bronią – zadawane obrażenia zawsze będą minimalne. Twoje zdolności obronne poprawi zbroja, lecz (znów kłania się zaleta bycia kapłanem) tylko wtedy, gdy opanujesz metamagiczną zdolność stosowania magii bez gestów.

ROZDZIAŁ 1

Zaczynasz w Sanatorium. Aribeth wprowadzi Cię w sytuację i obdaruje kamieniem teleportacyjnym, dzięki któremu w dowolnym momencie będziesz mógł powrócić do Świątyni Tyra po pomoc i leczenie. Nie zapomnij umieścić jego ikony na swym głównym pasku skrótów. W jednej z bocznych sal Oleff może zaoferować Ci wykonanie ciekawego zadania: odnalezienia grobu Haluetha Nevera, legendarnego założyciela miasta. Przed wyjściem porozmawiaj ze złodziejem Tomim, nadaje się na kompana dla kogoś, kto woli skupiać się na rzucaniu czarów lub robieniu mieczem, miast kłopotania pułapkami, zamkniętymi drzwiami i skrzyniami.

CENTRUM

W centrum miasta życie buzuje. Koniecznie musisz odwiedzić wszystkie domy! Zaraz po wyjściu z Domu Sprawiedliwości natkniesz się na zaniepokojoną kobietę, której obiecaj zbadać, co się dzieje w Dokach. W okolicy spotkasz też druida, który (jeśli go przekonasz) zleci Ci uwolnienie zwierząt, przetrzymywanych w miejskim zoo. Otrzymasz też od niego kilka przedmiotów niezbędnych dla wykonania tej misji. Odwiedź dom publiczny – Księżycową Maskę. Odrobina zwinnego języka pozwoli otrzymać od madame Ofalii misję dotyczącą kradzieży dzieł sztuki. Po wykupieniu „biletu" możesz udać się na piętro przybytku rozkoszy. Najpierw musisz jednak zanieść list od madame Oleffowi (warto go nieco postraszyć dla dodatkowych 500 monet) i wrócić z odpowiedzią. Oprócz miłych chwil możesz wspomóc kurtyzanę o imieniu Tymora w małżeńskich problemach. Jeden z bywalców „Maski" złoży Ci propozycję, będącą kontrofertą wobec zlecenia otrzymanego od Oleffa.

Kolejnym, wartym odwiedzenia miejscem jest Targowisko Awanturników. Znajdziesz tu poszukiwaczy przygód wszelakiego autoramentu, chętnych do dołączenia do Twej wesołej kompanii. Najefektowniejszymi w walce są barbarzyńca Daelan oraz mnich Grimgnaw. Od Graxxa wykup też przepustkę do lokalnego „fight clubu", który znajdziesz w Czarnystawie. Skrytowieża jest siedzibą gildii magów – nieodzowne miejsce, jeśli Twa postać to czarodziej. Po przeszukaniu laboratoriów magów w rogach czterech dzielnic miasta i przyniesieniu znalezionych tam przedmiotów zostaniesz przyjęty do gildii. Potem musisz jeszcze tylko zabić potężnego mechanicznego golema. Przekrocz teleport w centrum komnaty Eltoory, przywołaj potwora, który zajmie się golemem. Zawezwij też swego chowańca. Gdy towarzysze zajmą konstrukt, Ty odszukaj cztery różdżki żywiołów i raz

go nimi aż padnie. Wojownicy z pewnością świetnie z kolei poczują się w zbrojowni U Złotego Rycerza. Przekonaj sklepikarza by wpuścił Cię na zaplecze, gdzie krzepki krasnolud wyrabia magiczne przedmioty z dostarczonych komponentów.

CZARNYSTAW

W dzielnicy bogaczy czeka Cię sporo roboty. Jednak by się tam dostać, musisz przebyć opanowaną przez bandytów ziemię niczyją. Jedyna napotkana przyjazna dusza bardzo ucieszy się z głowy szefa szajki – orka zamieszkującego w zrujnowanej wieży. Przy którejś z gromad bandytów znajdziesz też list z informacją na temat działalności kultu. We właściwym Czarnystawie najpierw udaj się do zoo. Bezkarnie możesz pozbyć się wszystkich niszczycieli przyrody.

Ich dowódca ma przy sobie magiczny łuk (i niezle się nim posługuje). Dźwignię otwierającą klatki znajdziesz w komnacie na północy, zaś portal na końcu zachodniego korytarza otwórz pergaminem otrzymanym od druida. Przekonaj zwierzęta do opuszczenia klatek, a potem spotkaj się z nimi przy portalu i zachęć do przejścia.

W zachodniej części posiadłości Hodge'a znajdziesz złotą urnę, jeden z przedmiotów, na którym zależy Ofalii. Kolejny z nich spoczywa w pokoju sir Thomas Rumbottoma w północnej części jaśniepańskiego dworu. Ostatnie dzieło sztuki znajdziesz w dokach, w pokoju jegomościa Androda. Wszystkie trzy dzieła sztuki oddane Ofalii zaowocują znaczącym przyrostem Twej wiedzy i sakiewki.

Będąc w karczmie Pod Pustą Ławą koniecznie zwiedź jej podziemia (bilet kupiłeś w Targowisku Awanturników). Jeśli pokonasz wszystkich zawodników tego „podziemnego kręgu" – gospoda stanie się Twoją własnością! Ostatnią walkę możesz wygrać o wiele łatwiej, jeśli wydobędziesz od nadzorującej czarodziejki sekret sukcesów dotychczasowego właściciela i namówisz ją, by grała uczciwie. Rezydujący w karczmie Thurin poprosi o odnalezienie Samuela.

Formosa z kolei jest prawdziwym trybunem ludowym. Pała nienawiścią do możnych tego świata w tyle, by zapłacić za zabójstwo maga Meldanena. Pragnie też klucza do jego magazynów. Jeśli nie uda Ci się zastraszyć strażnika posiadłości, odnajdź Milly w okolicach posiadłości Rumbottoma. Kobieta znała kiedyś maga, znała go na tyle dobrze, by stworzył dla niej prywatny portal do swej pracowni. Otrzymasz klucz do domu Milly, skąd teleportuj się do posiadłości Meldanena. W północnym skrzydle znajdziesz klucz do zachodniej części samotni maga. Znacznie ciekawszym partnerem do rozmów niż głupi lokaj okaże się zaginiony Samuel, uwięziony w celi w zachodnim skrzydle. Klucz znajdziesz nieopodal w skrzyni. W sanktuarium maga znajdziesz driadę – pierwszą z istot z Waterdeep o odszukanie których prosiła Aribeth. Po rozmowie z nią do komnaty wpadnie Meldanen. Jest silnym przeciwnikiem, więc bądź gotów. Zamiast zabijać, opowiedz mu o planie Formosy i zażądaj klucza wraz ze srebrnym zębem. Teraz możesz wykonać zadanie dla Formosy, a potem, jeśli lubisz grać na dwa fronty, zabić ją dla maga. Tak czy siak, nim oddasz klucz, nie omieszkaj ograbić magazynu ze wszelakich dóbr.

Uwolnij driadę, a otrzymasz kosmyk jej włosów. Odnieś puklel Aribeth, zaś notkę z informacją o dziwnym kulcie pokaż Fenthickowi. Przed jednym z domostw dostrzeżesz małą dziewczynkę, która odkryje przed Tobą sekret tajnego przejścia w swym domu. Hasłem jest imię założyciela miasta Neverwinter, jednak po pokonaniu zamieszkujących podziemia nie-martwych potworów przekonasz się, że drzwi są na głucho zamknięte. By je otworzyć potrzebujesz trzech starożytnych artefaktów. Jeszcze tu wrócisz.

WIELOKLASOWOŚĆ

Złodziej? Paladyn? A może mnich? Czemu nie wszystko na raz? Trzecia edycja Dungeons&Dragons pozwala dowolnie kształtować profesje bohatera. Generalna rada odnośnie wieloklasowości: unikać. Wszystkie postacie posiadają potężne dodatkowe umiejętności na najwyższych poziomach doświadczenia. Ograniczenie maksymalnego poziomu stworzonej postaci do 20 poziomu dla wszystkich jej klas łącznie zamknie przed wieloklasowcami drogę do prawdziwej potęgi (i najlepszej zabawy!).

Jeśli jednak musisz być wieloklasowcem, pamiętaj o konflikcie charakteru! Przykładowo: jeśli stworzyłeś dla siebie paladyna będziesz mógł awansować tylko w tych profesjach, którymi parają się istoty o praworządnym, dobrym charakterze. Postacie z dość ściśle określonymi wymogami co do charakterów nie awansują na wyższe poziomy doświadczenia, jeśli ich charakter ulegnie zmianie! Przykładowo, jeśli Twój paladyn zamiast być wojownikiem cnoty zajął się wymuszaniem haraczy od kupców i nazbierał sporo złej reputacji, nie awansuje dopóki nie popełni dobrych uczynków, które zmienią jego charakter z powrotem na praworządny, dobry. Druid nie może utracić neutralności, barbarzyńca nie może być praworządny itd.

Kilka klas to nie tylko problem konfliktu charakterów. W **Neverwinter Nights** będziesz też miał do czynienia z karą za łączenie wielu profesji. Dotknie ona te postacie, które posiadają różnicę więcej niż jednego poziomu doświadczenia między dwiema klasami, np. gnom wojownik 8 poziomu i czarodziej 2. Wyjątkiem są tzw. klasy preferowane przez daną rasę, profesje, w których rasa ta czuje się „naturalnie", np. wojownik dla krasnoluda czy czarodziej dla elfa. Preferowana postać nie jest brana pod uwagę przy obliczaniu kary. Krasnolud wojownik może zostać kapłanem nawet bardzo późno i nie cierpieć przez to kary (preferowana klasa + druga klasa). Problem pojawi się, gdy doda sobie jeszcze jedną profesję (np. 10 poziom wojownika, 6 poziom kapłana i „zaczyna" być łowcą). Nieco mniej z powodu wieloklasowości cierpią ludzie, jako rasa najbardziej wszechstronna.

Wieloklasowość to jednak nie same tylko wady. Postać wszechstronna, przynajmniej na początku gry, radzi sobie łatwiej niż specjalista. Wojownik, będący jednocześnie łotrzykiem, posiada kilka niezwykle przydatnych umiejętności, zwiększających jego refleks i szanse przeżycia. Wieloklasowiec będący w części łowcą „za darmo" otrzymuje już na starcie specjalizację w walce dwoma ostrzami na raz. Jeśli miałbyś więc uczyć swą postać nietypowych dla niej umiejętności, rozważ raczej zdobycie jednego lub kilku poziomów doświadczenia w profesji, która takie umiejętności uzyskuje automatycznie lub z łatwością się w nich szkoli.

TWORZENIE POSTACI

Zawsze będę powtarzał przy każdej okazji: w RPG nie ma „najlepszych postaci". Grasz tak jak lubisz i takimi bohaterami, jakich lubisz. Stwórz postać, w którą możesz się wczuć i dobrze bawić. W trakcie gry zniwelujesz niedostatki swego bohatera odpowiednimi magicznymi artefaktami. Najszybciej i najłatwiej znaleźć pas siły, więc jeśli nie grasz postacią typowo „full contact" (wojownikiem, barbarzyńcą), nie szalej przy rozwoju tej cechy.

Pamiętaj o ograniczeniach rasy i charakteru. O ile możesz stworzyć pół-orka złodzieja (choć zwalisty bydlak lepiej nadaje się na barbarzyńcę) – o tyle postać zła nigdy nie zostanie paladynem.

Klika informacji o współczynnikach. Siła, zręczność i kondycja odpowiadają za sukces w walce. Są też konieczne, by przetrwać spotkania pierwszego stopnia z pułapkami. Mądrość warto rozwijać tylko u postaci władających magią, opartą na tym współczynniku. Inteligencja i charyzma, oprócz wpływu na zdolność czarowania, są potrzebne w codziennym życiu. Inteligencja decyduje ile punktów na dotychczasowe zdolności postaci dostaniemy przy przejściu na kolejny poziom doświadczenia, charyzma przydaje się przy rozmowie, wyciąganiu informacji czy targowaniu o nagrody za wypełnione zadania.

Wojownik – góra mięsa, która ma sprawnie i szybko wywijać mieczem. Nie musi być w tym celu ani mądry, ani charyzmatyczny, niska inteligencja przeszkodzi Ci jednak nieco w kontakcie ze światem. Być może warto więc podnieść tę cechę do poziomu 9 punktów. Stawiaj najpierw na siłę, potem na kondycję, wolne punkty inwestuj w zręczność. Najlepszymi wojownikami są krasnoludy. Pół-orki mają nieco wyższe statystyki, za to mniej specjalnych zdolności.

Barbarzyńca. Gracz lubić rozwalać łby – gracz wybrać pół-orka. On być silny i odporny, ale głupi. I nie dać się tego zmienić, bo ten typ tak mieć. Barbarzyńca może być głupi, ale gdy wpadnie w szał (lub ulepszony szał na późniejszych poziomach) – wrogowie padają jak młode zboże. Ma najwięcej punktów życia. Wybierz, jeśli wolisz hack'n'slash niż RPG.

Czarodziej, czarownik. Nawet nie myśl o walce wręcz. W starciu jeden na jeden magik ma przetrwać, dopóki nie nadejdzie pomoc. A od tego są czary ochronne i „Transformacja Tensera". Stawiaj na inteligencję (charyzmę u czarownika) i kondycję, byś miał wiele czarów i przeżył póki towarzysz lub chowaniec nie wywabi Cię z opresji. Wrodzone zdolności magiczne to cecha elfów. Doskonałymi czarodziejami – iluzjonistami są gnomy.

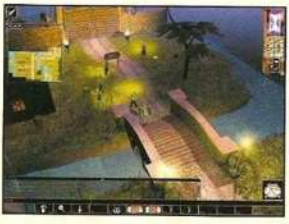
ŻEBRACZE GNIAZDO

Grupy zombich nie stanowią wielkiego wyzwania. Jeśli jakimś cudem sobie z nimi nie radzisz, odwiedź Targowisko Awanturników i przyjmij do drużyny kapłankę Linu La'neral. Jej zdolność odpędzania i niszczenia umarłych ułatwi Ci życie. Spotkany przy bramie kapitan Ergus zleci odnalezienie jednego ze swych ludzi. Pokręć się po okolicy. Znowu natkniesz się na zbirów z anonimowym listem nakazującym zająć się Tobą. Spotkasz także parę handlarzy czekających na sługę. Ich parobek zgubił się i liczy na kogoś, kto przeprowadzi go przez pełne żywych trupów miasto. Znajdziesz go w domu Toma Kołodzieja.

W świątyni Helma schronił się Bertrand. Czeka na swego brata, lecz nie doczeka się. Zwłoki maga wraz z pamiętnikiem i kosturem znajdziesz w północnej części mapy, przy bramie prowadzącej na cmentarz. W gospodzie Pod Lśniącym Wężem porozmawiaj z Herbanem i Drakem, by otrzymać dwa zadania. Jamie, jeden z zaginionych, urzęduje w zabarykadowanym domu w zachodniej części mapy, Krestal – we wschodniej. Rozmowa z nimi rzuci nieco światła na wydarzenia w tej dzielnicy. Aby dostać się do krypt opanowanych przez wskrzeszającego martwych nekromantę, musisz wykorzystać kamień otrzymany od Jamiego w północno-zachodniej części mapy i przejść przez dom, będący w rękach kultystów. Alternatywna droga prowadzi przez skład, który obrał sobie za siedzibę nie-martwy zbir. Jego pamiętnik dostarcz Herbanowi, przez drzwi dostań się do podziemi. Drogi na cmentarz pilnuje dość silny wielki pająk.

Na cmentarzu zaatakuje Cię legion nie-martwych. Walcz lub zanurz się w czeluście otwartej krypty. Twoim celem jest Yuan-ti, która wykorzystała i uwięziła złego kapłana, który kiedyś rządził tymi podziemiami. Notabene możesz znaleźć go w jednej z cel i uwolnić lub zabić. W tej okolicy znajdziesz też dziennik Gulnan, zmiętą notatkę oraz klucz, który otworzy drogę do serca labiryntu. W jednej z komnat na południowym-wschodzie znajdziesz ciało Torina. Zabierz jego pierścień i oddaj Jamiemu. Podążając na północ, natkniesz się na zombie lorda. Bestia może okazać się za silna dla początkującej postaci, nie zranisz jej nie-magiczną bronią.

Jedynym, co ci pozostało, jest udanie się na zachód i skorzystanie z korytarza prowadzącego do centralnej komnaty. Otwieranie sarkofagów obudzi strzegące ich magiczne zbroje. W centrum mapy urzęduje Yuan-ti Gulnan wraz z całą armią nie-umarłych. Jeśli nie czujesz się na siłach walczyć, zniszcz po prostu ołtarz po prawej stronie komnaty, a pozbędziesz się większości stworów i znacząco osłabisz Yuan-ti. Po walce nie zapomnij zabrać jej serca (yuk!). Tradycyjnie już odwiedź Aribeth i Fenthicka. Znów wpadnie Ci w „ręce" parę punktów doświadczenia.



DOKI

O sytuacji w dzielnicy dowiesz się od kapitana Sorena. Dystrykt opanowały bandy dobrze uzbrojonych i licznych oprychów. Mają przy sobie monety przemytników, które zbierają – przydadzą się później. Informacji, co się dokładnie dzieje zasięgniesz w tawernie, zamkniętej niestety. Północno zachodni kraniec mapy obrał sobie za teren spacerów Hoff – mąż jednej z kurtyzan spod Księżycowej Maski. Naucz go szacunku dla żony. Nieopodal napotkasz także rodzinę Mastersonów. Staruszek poprosi Cię o odzyskanie rodzinnego amuletu. Odwiedź statek zacumowany przy zachodnim pirsie i zabierz ze zwłok piratów jeden czerwony uniform.

Do Zapuszczonej Tawerny możesz dostać się na dwa sposoby: podając się za Krwawego Pirata (i zakładając uniform) lub zdobywając klucz z domu w północno-wschodniej części miasta. Bronią go piraci i ich oficer – magik. Niemniej warto się tam dostać. W tych samych okolicach ponownie natkniesz się na grupę zabójców, będącą w posiadaniu kolejnego anonimowego listu.

W środku tawerny możesz podjąć pijackie wyzwanie Jaleka (min. 18 kondycji), wtedy jego towarzysz okaże się rozmowniejszy. Otrzymasz klucz wraz z dalszymi instrukcjami. Jeśli w trakcie walk z piratami na zewnątrz zbierałeś monety przemytników (trzy możesz kupić – w Dwudziestce W Kołczanie) – licytator zaopatrzy Cię w magiczny ekwipunek. Na pięterku siedzący w łaźni krasnolud zdradzi Ci hasło, które podaj kucharzowi pilnującemu drzwi do piwnicy. Po pokonaniu dwóch dolnych poziomów tawerny uwolnij córkę starego przywódcy piratów. Z otrzymanym medalionem udaj się do budynku kompanii handlowej „Srebrne Zagle". Pokonaj pająki i otwórz metalowe drzwi. Przewoźnik zawiezie Cię na miejsce spotkania Vengaula z Callikiem. Drugi sposób na dostanie się do ścieków to przedstawienie kombinacji otwierającej wrota w piwnicy na północnym-zachodzie mapy. Dokument z szyfrem znajdziesz przy zwłokach jednego z ludzi Callika w podziemiach tawerny. Po przybyciu na miejsce i małej potyczce odnajdziesz amulet starego Mastersona przy zwłokach zbuntowanego pirata. Zabierz ze skrzyni pióro kuroliszka.

PÓŁWYSEP

W więzieniu wybuchł bunt. Cała okolica pełna jest na wpół oszalałych zbirów. Dowódca Kipp wprowadzi Cię w sytuację, jeszcze więcej danych otrzymasz po dotarciu do siedziby milicji na południowym-wschodzie. Zaowocuje to nowym zleceniem otrzymanym od Sedos Sebile. Jeśli odnajdziesz dwoje służących Lady Tanglebrook, opowiedzą Ci o swej pani, tunelu prowadzącym do więzienia, a po odprowadzeniu ich do wyjścia poprawi się Twoja reputacja. Johns przebywa w centrum mapy, nieopodal długiego budynku, Dulcymeę odnajdziesz na północnym -wschodzie. W tychże okolicach znajduje się

dom, pod którym prowadzone są wspomniane przez Oleffa wykopaliska. Z grobowca wydobądź dziennik wykopalisk i trzy starożytne relikwie.

Do więzienia dostaniesz się przez dom Tanglebrooków w północnej części dzielnicy. Klucz leży pod wycieraczką, w środku szachownicy. Dowiesz się, co spotkało panią tego domu. Druga droga prowadzi (tradycyjnie) przez kanały. Klucz do kraty zagradzającej wejście znajdziesz przy zwłokach któregoś z przywódców gangu, kręcących się wokół więzienia. Jeden z przeciwników wewnątrz „zaofiaruje" Ci z kolei klucz do głównych wrót więzienia. Na pierwszym poziomie budowli możesz otworzyć wszystkie cele, korzystając z dwóch dźwigni umieszczonych pośrodku mapy. Z kolei w części południowo-wschodniej odnajdziesz klucz i księgę, która powinna rzucić co nieco światłą na makabryczne wypadki w tym miejscu. W północnej części więzienia uwolnij zamkniętego strażnika. Dopiero co odnaleziony klucz pasuje z kolei do drzwi więziennego magazynu nieopodal. Nie mitrężąc czasu, ruszaj na zachód po schodach w dół po pokonaniu lidera bandy i jego pupilków.

Na drugim poziomie spotkasz sprzymierzeńca – Emerika. W centralnej komnacie, tuż obok dźwigni otwierającej cele, rezyduje dość niebezpieczny mag. Przeszukaj pomieszczenia i ruszaj na wschód, by schodami dostać się do kolejnej partii lochów. Gdy się tam znajdziesz, kieruj się na północy-zachód. W dużej komnacie zmierzysz się z mocarnym pół-orkiem. Nie omieszkaj też przeczytać dziennika naczelnika więzienia. Za chwilę ostateczne starcie z (już się pewnie domyśliłeś) ostatnią z istot z Waterdeep – na wskroś złym pożeraczem mózgów. Niech Twoi towarzysze zajmą się naczelnikiem opanowanym przez pożeracza. Ty w tym samym czasie rozmawiaj z gwardzistami, by wyrwać ich spod wpływu stwora. To uczyni bitwę łatwiejszą. Na koniec pozbądź się bestii i zabierz jej mózg. Odbierz oklaski: u Sedos Sebille, u Aribeth i Fenthicka. Opowiedz też o wydarzeniach w więzieniu Bethany (przed Domem Sprawiedliwości).

GROBOWIEC NEVERA

Z trzema starożytnymi przedmiotami musisz odwiedzić trzy miejsca. W skrzyni nieopodal krypty na wielkim cmentarzu w dzielnicy żebraków umieść tarczę ceremonialną na miejsce notki. Ze środka wydobądź starożytne kroniki Haluetha Nevera – legendarnego założyciela Kiejnotu Północy. Drugim miejscem jest dom w dzielnicy bogaczy. Hasło „Halueth" wymówione do regału stojącego nieopodal wejścia otworzy drogę do pełnej nie-umarłych krypty. Tym razem w skrzyni umieść ceremonialną strzałę. Jeśli nie jesteś naprawdę silny, zaopatrz się w czar niewidzialności lub licz na swe szybkie nogi. Znajdującego się za drzwiami grobowca Nevera strzegą potężne ożywione miecze. Nie musisz z nimi walczyć, Twym celem jest jedynie zbroja leżąca w sarkofagu. Trzecią lokacją, którą odwiedzisz, są akwedukty pod kampanią handlową „Srebrnych Żagli". Stalowe drzwi otworzą się po umieszczeniu w nich ostatniego z przedmiotów – rytualnego miecza. Zabierz prastary symbol boga Tyra. Oleff sowicie wynagrodzi Cię za wszystkie relikwie. Ostatnią z nich ma przebywający w Księżycowej Masce Gilles. Zmuś go do oddania gęsiego pióra Jacoba, by skończyć tę misję.

FINAŁ

Weź udział w produkcji lekarstwa na zarazę. Po krótkiej walce Twoje cele zdecydowanie się zmienią. Ścigaj Desthera przez portal. Znajdziesz się na przedpolach twierdzy, w której zaszyli się fałszywi zakonnicy Desthera. Główne wrota są zamknięte i czeka przy nich na Ciebie kompania powitalna. Przy zwłokach jednego z dawnych mieszkańców twierdzy znajdziesz dziwny kamień. Do środka zamczyska dostaniesz się przez podziemia, do których wejście znajduje się w południowo-zachodniej części mapy. Nie omieszkaj uwolnić Dumala i porozmawiać z małym chłopcem w południowo-wschodnim krańcu lochów, on jako jedyny tutaj zna się na handlu. Tuż obok znajdziesz schody prowadzące na parter twierdzy Desthera. Napotkasz tam fałszywych helmitów i grupy nie-martwych. Jeśli nie radzisz sobie w walce, odnajdź komnatę centralną, a w niej magiczne zbroje. Za pomocą odnalezionego na zewnątrz kryształu możesz uruchomić piedestał i aktywować zbroje, czyniąc je sojusznikami w walce.

Jedną z ciekawszych istot, jakie przyjdzie Ci tu napotkać, jest demon przyzwany z otchłani. Możesz go uwolnić lub wygnać z powrotem do piekieł. W tym celu odnajdź Czarny Grimuar (jeśli mnie pamięć nie myli – w jednym z korytarzy prowadzących do komnaty demona). Jeśli do tego poszperasz w okolicy schodów na górny poziom (północny-zachód mapy) – za pomocą Księgi Helma możesz przywrócić temu światu strażnika twierdzy, ducha zesłanego przez boga strażników. Ksiąg używaj na ołtarzu. Ruszaj piętro wyżej!

Fenthick nie bez powodów ma niewyraźną minę. Desther jest w trakcie rytuału dającego mu ogromną moc. Nie pokonasz go póki żyją stwory, które pomagają mu w rytuale. Po pokonaniu strażników sam eks-helmita jest wciąż trudnym przeciwnikiem, a nie możesz stąd uciec i podleczyć się w świątyni! Po walce wysłuchaj zdrajcy, lecz wstrzymaj się z opuszczeniem tego miejsce do czasu przeszukania wszystkich skrzyń i skrytek na piętrze. Potem zabierz Desthera do Neverwintner. Właśnie ukończyłeś pierwszy rozdział gry!

POSTACI TWORZENIE

➤ Mnichem może być każdy. Warto jednak skorzystać z rasy posiadającej premię do zręczności i mądrości, gdyż te dwie cechy są dla mędrca-wojownika najważniejsze. Mnich uderza często, lecz słabo, bardziej więc niż wysoka siła przyda mu się niezła kondycja.

➤ Łotrzyk kryje się w cieniu i zakłada pułapki. Musi być zwinny, by zniknąć z oczu, musi być jednak także inteligentny, gdyż będzie miał ogromną ilość złodziejskich umiejętności do opanowania. Ile się da na zwinność, 14 punktów na inteligencję, reszta na kondycję. Powinien być silny na tyle, by udźwignąć swój ekwipunek, potem i tak znajdzie pas siły. Niziołek z takim sprzętem staje się łotrzykiem niemal idealnym.

➤ Druid. W równym stopniu będziesz walczył w pierwszej linii przemieniony w bestię, jak i korzystał z magii natury. Możesz nosić cięższe pancerze niż magowie, zainwestuj więc w kondycję i zręczność, by zapakować swego bohatera w pełną zbroję i wysłać do walki. Najważniejsza pozostaje wciąż odpowiedzialna za rzucanie czarów mądrość.

➤ Łowca to czysta finezja. Co prawda to mądrość decyduje o mocy jego przyrodniczych zaklęć, ale znając życie, częściej będziesz używał „darmowej" umiejętności walki dwoma ostrzami. Szczególnie, jeśli ukryjesz się w cieniu i zaatakujesz znienacka. Zainwestuj w zręczność, mądrość i kondycję. Postać chyba najlepsza na drugą klasę dla wieloklasowca.

➤ Bard. Trudny w obsłudze jako główna postać. Musi mieć maksymalnie rozwiniętą charyzmę. Nigdy nie będzie dobrze walczył, w zbroję z trudem da się go zapakować. Skup się więc raczej na unikaniu ciosów, inwestując w zręczność. Przyda się ponadprzeciętna inteligencja, gdyż bard może rozwinąć wiele cech typowych dla złodzieja i z powodzeniem go zastąpić.

➤ Kapłan wykorzystuje atuty typowe dla wojownika. Może nosić ciężkie zbroje i mimo to z powodzeniem czarować. Gdy będzie już tak mądry jak to możliwe, zainwestuj w kondycję, a ta wyposażona w silne czary ochronne postać stanie w pierwszej linii bitwy, leczące i wspomagające sojuszników.

➤ Paladyn jest wojownikiem cnoty. Musi być odpowiednio mądry, by szerzyć wiarę w swego boga, a jednocześnie odpowiednio silny, by użyć mocniejszych argumentów tam, gdzie perswazja do nawrócenia nie wystarcza. W trzeciej kolejności rozwiń mu kondycję, gdyż walka w pierwszej linii czeka paladyna częściej niż teologiczne pogawędki. Ot, taki kapłan z mieczem.

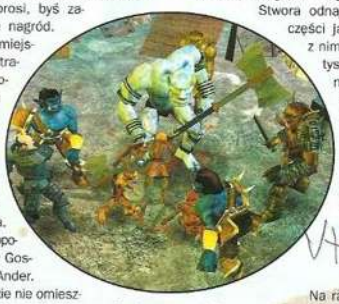
ROZWIĄZANIA

ROZDZIAŁ 2

PORT LLAST

Lądujesz w zabitej dechami mieścinie na południowy-zachód od Neverwinter, szukając siedziby kultu, który sprowadził zarazę na miasto. Przywódcami poszukiwań są Aribeth i Aarin Gend – szpieg lorda Nashera. Przekonaj oboje, by powiedzieli Ci coś więcej o sobie, a otrzymasz dwa zadania, których finał ujrzysz dopiero pod koniec tego rozdziału. Jeśli grasz mężczyzną, zaprzyjaźnisz się z palatynką; jeśli Twa postać jest kobietą, będziesz zgłębiał historię Aarina. Po uzyskaniu kolejnych poziomów doświadczenia rozmawiaj z Aribeth i Gnedem, by usłyszeć dalszy ciąg ich opowieści. Wyczerp inne tematy rozmów i dobierz sobie towarzysza podróży.

Rozejrzyj się po Llast. Rozstrzygnij kłótnię między dwoma marynarzami w dokach. Odwiedź Eltoorę w jej tymczasowym sklepie. Czarodziejka poszukuje kilku starych ksiąg i jest gotowa hojnie za nie zapłacić. Szef koszar – Kendrick – opowie Ci o grupie zbiegłych przestępców i poprosi, byś zabawił się w łowcę nagród. Świątynia Tyra jest miejscem, do którego trafisz po każdorazowym skorzystaniu z mocy kamienia teleportacji. Przy pierwszej wizycie wypytaj Neurika, co go trapi, by otrzymać zadanie wytropienia wilkołaka. Więcej na ten temat opowie Ci rozdający w Gospodzie Przymierza Ander.



W tejże gospodzie nie omieszkaj zgodzić się pomóc przyjezdnemu elfowi w poszukiwaniu jego magicznych klejnotów (jakkolwiek dziwnie by to nie brzmiało...). Dostaniesz klucz do domu miejskiego maga. Od tajemniczego wielbiciela otrzymasz dziwaczny pierścień, zatrzymaj go przy sobie. W północno-wschodniej części mapy napotkasz druida Ballarda, który opowie Ci o kłopotach dręczących las. Coś jest nie w porządku z Duchem Kniei.

Chata Waneva jest całkiem dobrze chroniona jak na zwykły dom. Po przebyciu piwnic znajdziesz się w kuchni. W książce kucharskiej przeczytaj przepis na magiczny portal. 2x kłykcie szkieletu, 1x brzuch ognistego żuka 1x język slaada. Składniki połóż na palniku, by zostać teleportowanym do sąsiedniej komnaty, skąd zabierz magiczny kamień, otwierający wrota wieży czarodzieja. Brakujące „smakołyki" nabędziesz w siedzibie Eltoory od asystenta czarodziejki. W domu Eisenfelda nie daj się zwieść mrukliwym gospodarzom. Ich syn, wilkołak, ukrywa się na piętrze. Uleczysz go jednym ze srebrnych łańcuchów otrzymanych od Neurika.

Pierwszy dowód działania kultystów znajdziesz w jaskiniach, położonych w północno-zachodniej części północnego traktu. Wyrżnij w pień wszystko, co zamieszkuje ogromny kompleks połączonych przejściami kawern. W centralnej części jaskiń orklinów odnajdziesz Leah – żonę farmera mieszkającego przy drodze do Portu Llast. Bardzo ucieszy się z pomocy udzieloneJ żonie, a jeszcze bardziej z głowy Dergiaba – ogra, który ją porwał. Stwora odnajdziesz w centralnej części jaskiń ogrów, a wraz z nim przedstawiciela kultystów. Jego dziennik stanowi pierwszy dowód ich obecności w regionie. Do kopalni w północno-wschodniej części Traktu jeszcze wpadniesz, na razie obierz kurs na...

WSCHODNI TRAKT

Na razie nie masz tu nic ciekawego. Przejdź na wschód, do Kniei Neverwinter.

Źle się dzieje w spokojnym dotąd lesie. W północno-zachodniej części lasu spotkasz Wierna – jednego ze zbiegłych więźniów. Dowodem jego śmierci będzie ucho. W północno-wschodniej części tej partii lasu odnajdziesz z kolei obozowisko druidów. Musisz porozmawiać z arcy-druidem, by otrzymać zadanie odnalezienia kilku jego ludzi i pozwolenie na podróż w głąb lasu. Jeśli grasz druidem nie omieszkaj wziąć udziału w walkach, na które zapisuje Jaer. Potem ruszaj na wschód.

W północno-wschodniej części głębszego lasu rezyduje nimfa. Zwiedź jej siedzibę, zaowocuje to uwolnieniem pierwszego z zaginionych druidów. Porozmawiaj z nimfą, by odkryć przyczyny dziwnego zachowania leśnych stworzeń. Ze skrzyni zabierz rytualny sztylet i lustro próżności. W jaskini na południowym-wschodzie mapy natkniesz się na kohorty pająków. W jednym z kokonów przy zwłokach pajęczej królowej zaplątany jest kolejny druid. Potem ruszaj na wschód, do serca lasu, by odwiedzić wiedźmę Setarę, o której zapewne słyszałeś już w Porcie Llast. Z wdzięczności za lustro próżności da Ci klucz do celi więżącej ostatniego z druidów oraz jeden z klejnotów pożądanych przez elfiego wędrowca z gospody w Llast. Bogata biblioteka wiedźmy zawiera pierwszą z pięciu ksiąg upragnionych przez Eltoorę.

Duch Kniei rezyduje w innym wymiarze. By się doń dostać odszukaj portal nieopodal wodospadu we wschodniej części krainy. Musisz wbić w siebie rytualny sztylet. W innym wymiarze odszukaj szalonego krasnoluda w północno-zachodniej części mapy. Tylko on pozostał z ludzi odpowiedzialnych za zranienie strażnika kniei. Po walce zabierz dziennik – jako kolejny dowód obecności kultystów. Przeszukaj też polanę, by odnaleźć antidotum na szaleństwo Ducha. Rezyduje on pod postacią zwierzęcia nieco na wschód od centrum mapy. Po krótkiej walce ulecz udręczoną duszę i wracaj do świata żywych. Odbierz nagrodę u arcy-druida, porozmawiaj z Aarinem i Aribeth. Oddaj zleceniodawcom klejnot i księgę. W karczmie poznasz też prawdziwe oblicze Solomona.

CZARNYDRZEW

Od wielu dni nie wiadomo, co się dzieje w ostępach tej mrocznej kniei. A jeśli nie wiadomo, o co chodzi – chodzi o kultystów! Po drodze do zaginionej wioski skręć na północny-zachód, by zdobyć rozpadający się ze starości skrawek pergaminu. Okaże się użyteczny w przeciwległym, południowo-wschodnim rogu mapy. Dzięki inskrypcjom na pergaminie wybierzesz odpowiednie słowa – odpowiedź na zagadkę kolumny. W starej krypcie poza skarbami i przeciwnikami nie ma nic niezwykłego, ruszaj więc na wschód, do zaginionej wioski.

PRZYGODY NAJEMNIKÓW

DAELAN CZERWONY TYGRYS

Dumny barbarzyńca za zdobytą na statku w zachodniej części doków broszę obdarzy Cię amuletem swego plemienia. W drugim rozdziale stoczysz ciężką walkę o oburęczny topór na trzecim poziomie lochów pod gospodą Pod Zielonym Gryfem. Ostatni przedmiot to uthgardzka włócznia ceremonialna. Aby ją zdobyć rozwiąż sprawę klanu łosia pomagając w przełamaniu oblężenia fortu Ilkard.

TOMI SZUBIENICZNIK

W pierwszym rozdziale gry cwany niziołek potrzebuje pewnego dokumentu. Znajdziesz go w południowo-wschodnim rogu Gniazda Żebraków, w sklepie kołodzieja. Kolejną część historii Tomiego poznasz w drugim rozdziale – kiedy to poprosi Cię o pomoc w odnalezieniu słynnego klejnotu o nazwie Gwiazda Calimshanu. Kamień spoczywa w czeluściach wieży Waneva. W trzecim rozdziale staniesz przed koniecznością odnalezienia prochów Biegnącego Wilka w północnej części twierdzy klanu łosia.

GRIMGNAW

Żelazny pierścień dla wysłannika bogini śmierci znajdziesz w północno-zachodniej części ziem niczyich, opuszczonych domów po drodze do Czarnystawu. W drugim rozdziale Twego najemnika bardzo uszczęśliwi dłoń nieboszczyka, którą znaleźć możesz na cmentarzu w północno-wschodniej części mapy z gospodą Pod Zielonym Gryfem. Trzeci rozdział: odwiedź mroźną knieję i zabij Vaatha, ukrywającego się w jej północno-wschodnim krańcu. W jednej ze skrzyń znajdziesz sztylet – ostatni z artefaktów poszukiwanych przez Grimgnawa.

COŚ Z NICZEGO

Jeśli prześladuje Cię pech i masz dość nędznych przedmiotów w swoim ekwipunku, odwiedź pracownię Eltoory w drugim i kolejnych rozdziałach gry. W każdej z pięciu ksiąg, które zdobędziesz dla czarodziejki w drugim rozdziale odnajdziesz jedną receptę na magiczny przedmiot. Jeśli jednak jesteś niecierpliwy: oto recepty już gotowe do użycia:

1. Wróż do skrzyni gruczoł przędny etterkapa, kłykieć szkieletu i rzuć na skrzynię czar „Ulepszona niewidzialność" by otrzymać pierścień ochrony +3;

2. bagienna jagoda + gruczoł przędny etterkapa + „Błyskawica" = różdżka błyskawic;

3. kłykieć szkieletu + kryształ kwarcu + „Zbroja maga" = amulet naturalnego pancerza +3;

4. bagienna jagoda + kryształ kwarcu + „Wytrzymałość na żywioły" = pierścień odporności na żywioły;

5. odwłok ognistego żuka + kryształ kwarcu + „Ognista kula" = laska mocy.

MIŁEGO CZAROWANIA!

Jedynym rozsądnym człowiekiem w wiosce jest burmistrz. Przelotnie spotkasz też Quinta. Nawet rezydujący w gospodzie kultysta dał się opanować szaleństwu, które ogarnęło wieś. Nie zapomnij zabrać dziennika z jego stygnących zwłok. Możesz już wracać do Aribeth, ale chcesz chyba rozwikłać tajemnicę wioski?

Przekonaj strażnika, by otworzył wrota i wkrocz do zamku. Zabierz klucz ze skrzyni nieopodal wejścia i wybierz jedną z trzech dróg. Idź na północ i porozmawiaj ze strażnikiem zamku, zgódź się zostać sędzią. Udaj się do domeny Quinta. Tuż przy wejściu, nieopodal rozgałęzienia korytarza znajdziesz klucz Quinta Jharega. Znajdź też list do Quinta ukryty w komnacie w północno-wschodnim rogu podziemi. Penetrując kolejne komnaty, znajdziesz kolejną księgę zamówioną przez Eltoorę (na zachód od centrum mapy), zaś w komnacie poniżej – dziennik Quinta. Samego winowajcę odnajdziesz w sali na południu. Wymuś zeznania pod przysięgą.

Poziom zamieszkiwany przez Karlata Jharega ma prostszą konstrukcję. W pierwszej komnacie po lewej stronie podwójnego korytarza znajdziesz klucz Karlata. W drugiej komnacie po prawej – jego dziennik oraz instrukcję przyzwania demona. Masz na podorędziu odwłok ognistego żuka? W takim razie umieść go na ołtarzu w sali poniżej, podpalając czarem „Ogniste dłonie". Pamiętaj o „Ochronie przed złem". Bez tego będziesz dla demona zwierzyną łowną. Wymuś na Belialu uczestnictwo w procesie i szczere zeznania. Wyjaśni się rola stwora w tragedii wioski.

Karlat urzęduje w komnacie na południu. Po drodze zgarnij jeszcze tylko Księgę Ognia z ostatniej komnaty po lewej stronie korytarza, potem – tradycyjnie już – odbierz zeznania Karlata. Pozostaje Ci osądzić winnych w imieniu Pana Poranka – Lathandera. Opuść wioskę, którą dogonił czas. Przedstaw pamiętnik kultysty Aribeth i Gendowi. Chyba czas najwyższy zająć się dokończeniem kilku zadań. Wróć na Północny Trakt i przebądź go do końca.

POD ZIELONYM GRYFEM

Kultyści czują się już mocno zagrożeni. W trakcie którejś z wizyt w Gospodzie Przymierza Solomon objawi swą prawdziwą naturę. Spotkasz go też w końcu na szlaku, gdzie czatować będzie z bandą zbirów. Nie zapomnij zabrać z jego zwłok listu od tajemniczego mocodawcy kultystów – Maugrima. Wykonuj dalej swe zadania, wpadając od czasu do czasu do gospody. Od kilku nowych bywalców dowiesz się, że ktoś na Ciebie poluje. Na rozstajach dróg północnego traktu wpadniesz też na zbira o imieniu Vardoc. I on został wynajęty przez tajemniczego wroga. Tym razem w gospodzie zagadnie Cię Jaheela (lub Tarran jeśli grasz kobietą). Rozpaczliwa prośba o pomoc dla brata rzekomo porwanego przez bandytów jest oczywiście pułapką. Swą mocodawczynię spotkasz w południowo-wschodniej części ziem uprawnych, gdzie czeka, ostrząc noże. Zabierz kolejny list. W tym momencie możesz skończyć ten etap swej przygody i ruszyć dalej, do Luskan. Wystarczy pokazać zgromadzone dowody Aribeth i Gendowi i udać się do wrót miasta kapitanów. Choć może warto najpierw ukończyć inne zadania, zgromadzić punkty i artefakty.

Jeśli uważasz, że warto, musisz niestety poczekać, gdyż pierwsza część naszego spotkanie dobiegła końca. W przyszłym numerze opiszę niezwiązane z głównym strumieniem fabuły przygody drugiego rozdziału gry. Potem zaś odwiedzimy Luskan, Studnię Beorunny i wrócimy by ratować Neverwinter. ❐

BODDYKNOCK GLINCKLE

Odwiedź piekarnię w zachodniej części Żebraczego Gniazda. Czarodziej Glinckle od dawna poszukuje przepisu na ciasto drożdżowe! II rozdział: tu nie ma już tak łatwo. Boddyknock potrzebuje ziarna rzadkiego kwiatu, a okazja by je odnaleźć nadarzy się w trakcie penetracji starożytnych ruin pod obozowiskiem archeologów (podpowiem, że na pierwszym poziomie, nieopodal wejścia). Ostatni z przedmiotów to smocza łuska, którą znajdziesz przy zwłokach martwego smoka w jaskiniach Grzbietu Świata (południowy-zachód mapy).

SHARWYN

W podziemiach domu Tanglebrooków w dystrykcie więziennym oprócz zwłok pani domu odnajdziesz także poszukiwany przez nią niebiański eliksir. W drugim rozdziale gry, szukając Ducha Lasu i zaginionych druidów, odwiedzisz zapewne dom nimfy. Nie zapomnij dokładnie go przeszukać i zabrać lok włosów urokliwej mieszkanki domostwa. We wschodniej części ruin rasy dawno temu władającej Faerunem odnajdziesz pieśń Tamorlyn – ostateczny cel poszukiwań każdego barda (magicznego bezdennego dzbana z piwem nie licząc).

LINU LA'MERAL

Elfia kapłanka pragnie odzyskać srebrny kielich Sehanine, który znajdziesz w posiadłości maga Meldanena w Czarnystawie. Za drugim razem poprosi o pomoc w odnalezieniu pamiętnika zaginionego elfa (odnajdziesz go w zachodniej części jaskiń trolli przy wschodnim szlaku). Trzeci rozdział upłynie dla Linu pod znakiem poszukiwań nasion wulkanicznego dębu. Na roślinę trafisz w ruinach na południowym-wschodzie fortu Ilkard. Nasiona odnajdziesz nieopodal szkieletowej konstrukcji świątyni zła przy wejściu do domu rasy stwórców.

10 LAT STARYCH, DO

CZYLI KRONIKA ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH

Dawno, dawno temu, wcale nie tak daleko stąd (w każdym razie w tej galaktyce), żyła sobie pewna redakcja. Ani bogata, ani biedna. Ani piękna, ani brzydka. Ani mądra, ani głupia. Po prostu – zwykła zbieranina dziwaków chcących zawojować świat (stąd to słowo w nazwie!) czyli zmienić oblicze rynku gier, zjednoczyć graczy, a przy tym dobrze się bawić. Przede wszystkim – dobrze bawić. A szczerze mówiąc, to tylko się bawić. Ekhem... Tego... Taaak... No więc – żyła i chciała. I tak to się zaczęło.

styczeń

Startujemy numerem zerowym jeszcze w grudniu 1992, ale jest to wrzutka do „Amigowca". Prawdziwy niezależny magazyn startuje dopiero od stycznia tego roku. Na rynku istnieją już dwa pisma o grach, ale my się nie boimy. Chcemy być inni – chcemy być pierwszym prawdziwym magazynem dla prawdziwych graczy. Poważnym, ale nie nudnym. Oryginalnym, ale nie dziwacznym. Luzackim, ale nie chaotycznym.

Wydawnictwo Alfin założyli dwaj bracia – Ryszard i Henryk Kowalscy, nazwę pisma wymyślił Tomasz Kokoszczyński, podwaliny ideologiczne stworzył Mirosław Domosud, szatę graficzną opracował Krzysztof Wirszyłło, a całość złożył Piotr Pieńkowski. Pierwsi nasi autorzy to: Jarek Chrostowski, Tomasz Flanc, Szymon Grabowski, Jacek Ilczuk, Maciek Klimkiewicz, Sebastian Kłomski, Tomek Kokoszczyński, Tomek Kulbacki, Dariusz Lewkowski, Tomek Łoboda, Krzysztof Nowicki, Piotr Orcholski, Jacek Ryć (nie wszyscy są ujęci w stopce).

luty

Sytuacja się stabilizuje i niczego nie zmieniamy. Mamy 64 strony (nie licząc okładki), w tym 16 stron kolorowych (porozrzucane po całym piśmie). Od pierwszego numeru umieszczamy „Zapowiedzi", co potem stanie się modą całej branży, zaś od drugiego stosujemy obrazkowe podkłady pod teksty, co z kolei stanie się jej zmorą. Cena ŚGK wynosi wówczas 20.000 zł! I chodzą słuchy, że pomimo rewaloryzacji złotówki numer ten nadal za tyle chodzi na rynku.

marzec/kwiecień

Numer podwójny (ŚGK 3-4/93) wydany z powodu opóźnień, jakie zafundował ówczesny redaktor naczelny – Mirosław Domosud. Nawiasem mówiąc, Mirek był typem, który bez przerwy mówił: godzinami, dniami, tygodniami. Doprowadzał tym wszystkich do szału (naprawdę nie wiecie jak to jest – słuchać przez 2 godziny monologu o umundurowaniu wojsk nigeryjskich i nie móc tego przerwać), ale że był swój chłop, wszyscy go lubili. Oprócz wydawcy, który uznał, że woli terminową pracę, niż nieustanne perorowanie. Kiedy zwolnili Mirka, ten się odgrażał na odchodne, że jeszcze go wszyscy popamiętają, że założy w Warszawie takie pismo, które nas rozdepcze jak muchę. Niecały rok później okazało się, że powstał „Gambler", w którym Mirek pracował. Jaki miał udział w jego powstaniu i czy w ogóle miał – nie wiemy do dziś, choć pismo zawierało wiele z tego, o czym Mirek nie raz mówił. W każdym razie od tej pory Mirka ochrzciliśmy mianem „wunderwaffe" czyli tajna broń. Nasza, w „Gamblerze".

kwiecień

Panika – brak rednacza. Koniec końców namówiono do tej niewdzięcznej roli Piotra Pieńkowskiego czyli po prostu dzisiejszego Naczelnika. Jego miejsce na składzie zajął Wojciech Stawski znany jako Niedźwiedź, a silnym ramieniem wsparł Piotr Orcholski zwany Bazylem. Do zespołu trafił także Andrzej Kenzer – tajemnicza persona, która przez wiele lat wykonywała tę najnudniejszą część roboty, skrywając się zarazem w cieniu (współpraca z drukarnią, umowy z kolportażem, nadzorowanie prenumeraty). Bez niego ŚGK dziś by nie istniał.

maj/czerwiec

ŚGK zmienia wygląd, ma lepszy papier, więcej kolorowych stron (połowa), plakat. W numerze pojawia się „Sklep", w którym można zamówić dowolną grę wydawaną wówczas oficjalnie w Polsce. Premierę swoją mają także rubryki „Listy" oraz „Między nami, graczami". Słowem, przeprowadzamy zmasowany atak. Nieskromnie trzeba przyznać – udany.

Krzysztof Wirszyłło niechcący zamyka Naczelnika w redakcji. Jak wiadomo, zamek Tytan daje się w takiej sytuacji otworzyć wyłącznie oryginalnym kluczem (nawet od środka jest nie do sforsowania). Na dwa jego egzemplarze, jeden zniknął wraz z Grafikiem, drugi zaś pojechał z wydawcą do Warszawy. Naczelnik całe dwa dni telefonował po kraju w poszukiwaniu Grafika lub wydawcy, walił w drzwi łomem, krzyczał z okna – aż wreszcie Krzysztof się odnalazł i z beztroskim uśmiechem uwolnił więźnia. I jest to historia jak najbardziej prawdziwa.

lipiec/sierpień

Naczelnik i Niedźwiedź bez pamięci oddają się „History Line 1914-1918", grając przeciwko sobie całymi dniami i nocami. Jest to pierwszy odnotowany przypadek multiplayerowania w ŚGK. Z początku wygrywali na zmianę, szybko jednak Niedźwiedź objawił swój talent strategiczny i wkrótce zaczął Naczelnikowi urządzać wszelkie możliwe bitwy historyczne – od tej pod Grunwaldem,

aż po Stalingrad. Bo się Naczelnikowi śnił blitzkrieg, a że jeszcze wtedy był chucherko, stać go było jedynie na partyzantkę.

wrzesień/październik

Publikujemy swój pierwszy artykuł przekrojowy – zresztą o grach platformowych (pamiętacie takie?). Jego autor, Szymon Grabowski, stał się prawdziwą sychą w naszym zespole, ponieważ Czytelnicy dosłownie pokochali go za ten tekst. Do czasu, aż napisał drugi artykuł o platformówkach, w którym wszystkiemu zaprzeczył – o czym dalej.

Do zespołu dołączają: brat Niedźwiedzia, Bartosz Stawski, występujący później jako Mały Misio oraz Arkadiusz Matczyński.

listopad/grudzień

Wszyscy gramy we „Frontier" i nikt nie myśli o następnym numerze. Chcąc go skończyć (numer, nie „Frontier"), musimy nocować w redakcji. Tak nastaje era spania pod biurkami, która właściwie trwa do dziś.

1993	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	1994
	Istnieją już czasopisma „Top Secret" oraz „Computer Studio", a z wydawców gier – CD Projekt, IPS CG, L.K. Avalon, Marksoft, Mirage i Techland	Kości AGA (Amiga)	Pierwszy numer „Secret Service"	„Alone in the Dark"	„Dune 2"		„Syndicate"		„Frontier", „Privateer"	„Ishar 2"	„Shadowcaster" Pierwszy numer „Gier Komputerowych" Numer zerowy „Gamblera"		

BRYCH CZASÓW

styczeń

Totalne zmiany w ŚGK. Nowa szata graficzna, kolor w całym piśmie, wprowadzenie klasyfikacji gier i ich ocenianie. Szymon Grabowski korzysta ze sławy i namawia Naczelnika na materiał o „Civilization" – grze wszech czasów. Naczelnik się zgadza. Co więcej, licząc że decyzja ta przyniesie mu sławę, po raz pierwszy zamieszcza w ŚGK swoje zdjęcie. Przez kraj przetacza się fala zasłabnięć i zawałów serca. Są straty w ludziach. W wyniku powyższego niezauważony przechodzi fakt, iż publikujemy pierwszą w Polsce relacje z targów gier komputerowych (European Computer Trade Show '93 – czyli po prostu ECTS) oraz że objawiamy swoja miłość do komiksów (praca Andrzeja Janickiego), której to miłości jesteśmy wierni po dziś dzień.

luty

Na rynku pojawiają się pierwsze gry na płytach CD („Strike Commander", „Gabriel Knight: Sins of the Fathers"). Naczelnik stwierdza, że CD-ROM się nie przyjmie. Urządzenie jest według niego za drogie (napęd kosztował wówczas majątek) i bezużyteczne (brak możliwości nagrywania). Nikt jednak nie chce słuchać Naczelnika i z każdym miesiącem CD-ROM staje się coraz powszechniejszy. Naczelnik podejrzewa, że zawiązano światowy spisek przeciwko niemu.

Wejście ustawy o prawie autorskim zmienia branżę – od tego momentu w pismach branżowych coraz mniej jest tekstów przypominających instrukcje, a coraz więcej klasycznych recenzji oraz rozwiązań i poradników.

Do zespołu dołączają Marcin Hinz i Tomasz Dominiak.

marzec

Uruchamiamy „SOS", gdzie odpowiadamy na pytania o przejście trudnych miejsc w grach. Rubrykę prowadzi Naczelnik skrywający się pod pseudonimem YA. Efekt jest rewelacyjny i niepowtarzalny (do dziś nikomu w Polsce nie udało się go powtórzyć), jednak praca nad odpowiedziami zabiera mnóstwo czasu. Naczelnik coraz częściej przeklina – swoją pomysłowość, oczywiście.

Z łamów ŚGK na jakiś czas znika Szymon Grabowski chcący odpocząć od pisania, pojawia się za to Jacek Piekara, który startuje od razu z fachowymi opisami gier cRPG oraz z felietonem „Małe jest piękne". Plotka głosi, że rekrutacja nastąpiła na jakiejś imprezie towarzyskiej, na której Jacek i Naczelnik, pijąc wespół obfite ilości trunków wszelkiej maści, pokochali się od pierwszego wejrzenia (a fuj!).

kwiecień

W Świeciu odbywa się pierwszy Turniej „Sensible Soccer". Impreza nie jest oszałamiająco wielka, ale emocji nie brakuje. Nagrodą dodatkową (poza grami) ma być możliwość zagrania z kimś z redakcji, ale widząc poziom, wszyscy nasi redaktorzy obecni na turnieju wycofują się w obawie przed kompromitacją.

maj

Większość z nas to amigowcy, czujemy się więc zdruzgotani informacją o bankructwie amerykańskiej centrali Commodore'a. Mimo tego jednak nie rozdzieramy szat. Wciąż wierzymy, że ktoś naszą „przyjaciółkę" wykupi z jasyru praw rynkowych i poślubi. Bo przecież Amiga jest wieczna.

Odpoczywający od pisania Szymon Grabowski ściąga podstępem do redakcji Przemka Ścierskiego, bardzo płodnego i oryginalnego autora. Dołącza także Bartek „Bilbo" Urbański, który kilka lat później będzie także naszym korektorem.

czerwiec

Szymon Grabowski powraca. Jak powiedział, życie z ŚGK to udręka, ale bez niego – to piekło. Nowa ksywka, Frodo Baggins, nie jest przypadkowa. Szymon już wtedy skumał się z Jacksonem i umówił, że wspólnie wypromują „Władcę Pierścieni". Traf chciał, że Jackson to notoryczny spóźnialski, o czym Szymon nie wiedział, i sprawa się rozjechała. Ale co ma wisieć, nie utonie (oj, Jackson, Jackson).

lipiec

Chociaż „K240" to żadne fajerwerki, tytuł ten przykuwa nas do komputerów i nie pozwala się oderwać. Zasiedlanie kolejnych planetoid, wydobycie rud i produkcja, obrona przed najazdem wrogich kolonii – wszystko to robi wspaniały efekt. Jeszcze kilka lat później z rozrzewnieniem wspominamy czasy „K240". Tymczasem wydajemy numer podwójny (że niby wakacyjny, ale wiadomo, że to właśnie przez „K240").

sierpień

„SOS" przechodzi pod opiekę Arka Matczyńskiego, który z rozpędu przejmuje od Naczelnika także jego ksywkę - YA. Jest to pierwszy przypadek w dziejach czasopiśmiennictwa. A mówi się, że inteligentni ludzie zawsze się dogadają.

Do zespołu dołącza Piotr Bilski zwany Alienem. Wszelkie podobieństwo do autentycznych postaci jest niezamierzone.

wrzesień

Zakochujemy się w grze „Ambermoon". Cudem zdobywamy jej niemiecką wersję, chyba jedyną w kraju w pełni działającą – bo legalną; piraty wieszały się w połowie. Część z nas uczyła się języka Goethego, ale ogólna znajomość jest raczej niska. Dlatego w redakcji pojawiają się tomiszcza słowników polsko-niemieckich. Ciągle ktoś wisi na telefonie, wymieniając się informacjami, gdzie i jak w grze można/trzeba zrobić. Po miesiącu mamy kosmiczny rachunek, ale minimalne zwroty za pierwsze półrocze obłaskawiają Wydawcę. Rozpieszczeni tą pobłażliwością, bezczelnie zakochujemy się w „UFO".

październik

Pierwsze nagrywarki CD mają swoją premierę nieco wcześniej, ale błyskawicznie tanieją i wkrótce są dostępne dla prywatnych użytkowników. Światowy rynek gier zmienia swoje oblicze. Zwłaszcza rynek piracki.

listopad

Turniej „Sensible Soccer" przenosi się do Chełmna i jest regularną imprezą ogólnopolską. Wydaje się niemożliwe, lecz poziom graczy jest jeszcze wyższy. Redakcję reprezentuje Niedźwiedź.

Bazyl, Alien i Tomek Kulbacki, jedyni posiadacze pecetów w redakcji (!) namiętnie grają w „TIE Fightera" i naśmiewają się z reszty. Reszta naśmiewa się z nich, grając w dwie części „Wing Commandera". Konflikt między stronami się zaostrza, gdy na rynku ląduje „Alien Breed: Tower Assault".

grudzień

Rok kończymy niezwykłym pomysłem – zbiorem zabaw świątecznych. W konkursie obrazkowym dobór screenów jest za trudny. W konkurencji choinkowej każemy policzyć choinki rozrzucone po całym numerze, ale zapominamy pokazać, o jakie dokładnie nam chodzi (plakat w numerze przedstawia akurat las jodłowy). Wygrywają więc i tacy Czytelnicy, którzy doliczyli się ok. 100.000 choinek w numerze. W konkursie krzyżówkowym nie umieszczamy hasła do zgadnięcia, skutkiem czego otrzymujemy wycięte lub skserowane strony z krzyżówką i musimy sprawdzać poprawność hasło po haśle. Tak rodzi się wieloletnia tradycja dawania na święta absurdalnych konkursów.

HISTORIA ZŁOTEGO ZĘBA

Historia jest jak z bajki. Zdarzyło się, że pewnego razu Naczelnik dał pierwsze lepsze zdjęcie do publikacji obok wstępniaka (ŚGK 3/98). W pośpiechu nie zauważył, że nie wygląda na nim za dobrze, a zorientował się dopiero wówczas, gdy numer był już wydrukowany i trafił do sprzedaży.

Na najbliższym kolegium rozpętała się burza:

– Krzysiek, czyś ty oszalał, żeby puszczać takie zdjęcie – biadał Naczelnik. – Plomby mi tu widać, a całość jest w takim odcieniu, że zęby mam jak nutria.

– Sam mi taką fotkę dałeś. Co miałem zrobić?

– Powiedzieć mi, że wyglądam jak Tatarzyn.

– A sam tego nie widziałeś? Poza tym nie było już czasu na robienie nowych zdjęć.

– Rozumiem, ale mogłeś ruszyć głową i chciaż jakiś retusz zrobić.

– Retusz? Oszalałeś?

– No co! Myślisz, że w amerykańskich filmach nie robią takich sztuczek?

– Nie robią.

– No i nieważne. Za to my, jak będzie trzeba, będziemy robić.

– Nie ma sprawy – złośliwie odparował Grafik. – Nie ma sprawy.

I tak w następnym numerze ŚGK pojawiło się obok wstępniaka nowe zdjęcie, gdzie Naczelnik zaprezentował tak zwany „amerykański smile", uśmiechając się od ucha od ucha i szczerząc oślepiająco białe i równe niczym klawisze pianina zęby. Tylko cud sprawił, że w ostatniej chwili, tuż przed zdaniem materiału do drukarni, spostrzegł, co nawyczyniał Grafik i chciaż kazał zdjąć z fotki gwiaździsty odblask bijący od jednego z zębów (mówiono, że złotego).

1995

01 – Powstanie Metropolis.
02 – Wejście ustawy o prawie autorskim, początek ery CD-ROM
03 – „The Settlers", „Mortal Kombat", „Doom"
04 – Ogłoszenie upadłości przez Commodore USA – początek końca Amigi, powstanie LiComp
05 – „Space Hulk", Pierwszy numer „Gier Komputerowych"
06
07 – „K240"
08 – „UFO - Enemy Unknown", „Ishar 3"
09 – Aktywa Commodore zostały wykupione przez brytyjski oddział tej firmy.
10 – Upowszechnienie nagrywarek CD
11 – „TIE Fighter", „Doom 2"
12 – „Theme Park", „Lords of the Realm"

10 LAT – KRONIKA ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH

styczeń

Postanowiliśmy oficjalnie przyznawać tytuł najlepszej gry minionego roku (w kategorii polskiej i zagranicznej). Kandydatów wyłaniamy bez problemu, nie mamy za to nazwy naszej nagrody. Do ostatniej chwili padają pomysły, ale są bezdennie głupie. Ostatecznie wygrał „Złoty Dysk". Po jakimś czasie, kiedy do użytku weszły nagrywarki CD, wybór ten (z powodu skojarzenia) nas powalił.

Zespół opuszcza Tomasz Kokoszczyński.

luty

Redakcja zawładnęła „Colonization". Nawiasem mówiąc, jest to pierwsza gra w naszym kraju w pełni spolszczona (IPS CG). Przyzwyczajeni wcześniej do wersji anglojęzycznych, z początku kompletnie nic nie rozumiemy. Myszka? Klawiszologia? Opcje? Co to jest, u diabła?

Rozstajemy się z Jackiem Piekarą.

marzec

Hiclor goni hiciora i dosłownie nie wiadomo, za co się chwycić. Niektórzy z nas dostają z tego powodu dziką i zmieniają ksywki. Szymon Grabowski to już nie tylko Frodo Baggins, ale także Wykięty i Zapomniany, Mały Misio to Duke Nuke, a Merry Brandybuck to... No właśnie. Na litość boską, kto to jest Merry Brandybuck?

kwiecień

Wysypu hitów ciąg dalszy. Zaraza szaleństwa zbiera obfite żniwo. Naczelnik dziecinnieje, umieszczając we wstępniaku swoje zdjęcie z pierwszej klasy, a kilka stron dalej nazywa siebie Adamem Bardem. Niedźwiedź definitywnie odrzuca zaproszenie w swojej ksywce i postanawia być optymistycznym Dźwiedziem. Szymon Grabowski po raz kolejny klonuje się jako sire Szymon. Po naradzie redakcja postanawia publicznie skończyć ze sobą, publikując mapy do „Alien Breed: Tower Assault", których do dzisiaj nikt nie rozumie.

Po zamknięciu numeru jedziemy po raz pierwszy na poznańskie targi Infosystem. Nasze stoisko jest non stop oblegane przez fanów. Akcja promocyjna, polegająca na rozdawaniu archiwalnych numerów ŚGK, nieomal kończy się zadeptaniem redakcji. Muszą interweniować służby porządkowe. Niedźwiedź z dżojstikiem w dłoniach przechodzi do kontrofensywy, Grafik rzuca czary, a trafiony w głowę Naczelnik doznaje objawienia i oświadcza, że jest szóstą inkarnacją Dooma. Dowiadujemy się, że ludzkość trzeba przed nami chronić i pod eskortą wracamy do Bydgoszczy.

maj

W majowym numerze po raz pierwszy pojawia się rubryka „Kantyna" prowadzona przez Heinza Futerała (czyli strategiczne wcielenie Wojtka Stawskiego), natomiast Tomek Dominiak daje podwaliny pod „Tawernę". Jest także spory materiał o konsolach. To właśnie tu wiele rzeczy ma swój początek. Jak widać, wystarczy nami porządnie potrząsnąć na jakichś targach i z głów zaraz wysypują nam się genialne pomysły.

czerwiec

Szymon Grabowski wreszcie namawia Naczelnika na uruchomienie „Tawerny". Zebiegał o to od kilku miesięcy, lecz teraz wreszcie cel swój osiąga. Dostaje tylko ostrzeżenie od Naczelnika, że jeśli jest to chwilowy kaprys i rubryka będzie musiała zostać wkrótce zamknięta, ten straci przyjaciół, majątek oraz głowę w tej dokładnie kolejności. Pierwsze oddniki Szymon prowadzi z niejakim Tomem Sailorem czyli Tomaszem Hałuszkiewiczem. I odnoszą sukces. Ze strachu?

Pod koniec miesiąca redakcję elektryzuje gra „Lost Eden". Czegoś takiego oczy nasze jeszcze nie widziały i nasz jeden jedyny redakcyjny pecet jest na stałe oblężony. Ponoć to wtedy niektórzy podjęli decyzję, aby jednak przesiąść się z „przyjaciółki" na „blaszaka".

lipiec

Arkadiusz Matczyński, wiedziony sobie tylko znaną siłą, zgłasza na kolegium propozycję przypomnienia Czytelnikom gry „Pirates!". Ponieważ wakacje to zwyczajowo okres posuchy, dostaje pozwolenie i przygotowuje istną kobyłę na 5 stron. Tego nikt się nie spodziewał. Na szczęście, okazuje się, że trafiliśmy w dziesiątkę. Czytelnicy telefonują do redakcji z pytaniami, gdzie grę można jeszcze zakupić. W ośrodkach wczasowych łodzie i kajaki masowo przerabiane są na imitacje piratach fregat (zresztą rowery wodne też), wchodzi moda na noszenie chusty na głowie, a na liście przebojów radiowej „Trójki" królują „Morskie opowieści". Arka natomiast widziano, jak przebrany za korsarza usiłuje zamustrować się na „Dar Pomorza". Bezskutecznie, na szczęście.

sierpień

Do redakcji napływają dziesiątki listów. Z pogróżkami. To z powodu Szymona Grabowskiego i jego obrazoburczego tekstu pt. „Wielka skakanka czyli dlaczego więcej platformówek oznacza mniej drzew". Szymon odtrąbił w nim koniec platformówek i pogrzebał... swoją sławę. A najgorsze, że wcześniej wszyscy namawiali Szymona, żeby dał sobie spokój i wstrzymał tekst.

I jeszcze jedno przykre zdarzenie w tym miesiącu – z załogi odchodzi Przemysław Ścierski, więc zamykamy rubrykę „Plotki, ploteczki".

wrzesień

Nieznacznie zmieniamy szatę graficzną. Parę stron ulega przebudowaniu, od nowa też konstruujemy metkę z oceniami i zmieniamy skalę tych ostatnich z sumarycznej procentowej na 10-stopniową trójdzielną (obraz, dźwięk i grywalność). Choć nie ma tego wiele, prace trwają przez cały poprzedni miesiąc. Inaczej mówiąc, kiedy Wy się byczycie na plaży, my harujemy dniami i nocami w redakcji. Ale to my we wrześniu czujemy się szczęśliwi, a Wy załamani wracacie do szkół i na studia. Więc nasze na wierzchu. He, he.

Do zespołu dołącza Sebastian Babczyński zwany Muad'Dib, a krótko po nim – Kamil Szafara.

październik

W tym numerze Naczelnik przypomina retro-przebój pt. „Global Effect". Jakiś Czytelnik wysyła potem do niego długi i poważny list, w którym oskarża go o manipulację. Czytelnik ponoć kupił tę grę, kierując się rekomendacją Naczelnika, a potem zmarnował kilka tygodni swojego cennego życia, bo gra okazała się dokładnie tak świetna, jak ją opisywano. A przecież wiadomo, że nie ma nic cenniejszego, niż życie.

listopad

Giganci – następcy „Warcrafta" i „Frontiera" – atakują, ale to nic nimi się zachwycamy. W redakcji panuje podniecenie z powodu gry, która tylko przemknęła przez światowe rynki.

Mowa o „Fade to Black". Początek tej fascynacji dał Krzysztof Wirszyłło, stwierdzając, że to pierwsza prawdziwie trójwymiarowa zręcznościówka („Quake" wcale nie był pierwszy!), a do tego nawiązująca do sławnych platformówek – „Another World" i „Flashback". Po latach okazało się, że gra stała się prekursorem całego podgatunku TPP („Tomb Raider" też nie był pierwszy).

grudzień

Rok kończymy zawałem w dziale „Sklep". Mamy już ponad 600 tytułów i nie jesteśmy w stanie się wyrobić z realizacją zamówień. Na tajnej naradzie dochodzimy do wniosku, że to jak zawsze zawistna konkurencja chce nas zniszczyć, tym razem nasyłając na nas swoich znajomych i krewnych, aby zamawiali u nas gry. Nie dajemy po sobie poznać, że wiemy co i jak. Spokojnie prowadzimy „Sklep" dalej, ale układkiem szykujemy się do jego zamknięcia.

Tuż przed świętami nasi dotychczasowi wydawcy znienacka oświadczają, iż zamierzają wycofać się z wydawania ŚGK. Powody są pozamerytoryczne, dlatego nie mamy nawet możliwości podjąć dyskusji. Wiele lat później, w prywatnej rozmowie z jednym z nich, słyszymy, że była to najgorsza decyzja firmy Alfin.

1995 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 1996

Rewolucyjne złącze — „Mortal Kombat 2" — „Colonization" — „Warcraft" — „Dark Forces" — „Panzer General" — „System Shock" — „Heretic" — „Wing Commander 3" — „Descent" — Powstanie TopWare Polska — „Escalibur" — „X-COM" — Firmy Commodore wysyłają Escom — „Lost Eden" — Powstanie LiComp — Pierwsza „Gamblerlanda" — „Command & Conquer" — „Link" — „Encounter" — „Heroes of Might & Magic"

styczeń

Z początkiem roku pojawiają się nowe twarze: Iza Makowska i Adam Gregrowicz. No i Śledziu, który nieoczekiwanie nawiedza naszą redakcję i proponuje współpracę.

W tym samym czasie mamy burzę w szklance wody. Wszystko dlatego, że następuje przeciek informacji i konkurencja dowiaduje się, iż ŚGK ma kłopoty z wydawcą. Oczywiście, konkurencja wykorzystuje to chwilowe osłabienie i udzielając „Rzeczpospolitej” pouczenia, kto jest w pierwszej, a kto w drugiej lidze, nas żywcem grzebie. Ale oliwa zawsze sprawiedliwa – czas pokazał, że kto pod kim dołki (cmentarne) kopie, ten sam w nie wpada.

luty

Wreszcie mamy nowego wydawcę – Imago. Do jego znalezienia walnie przyczynił się Bazyl (bez jego zawziętości nie czytalibyście tych słów). Niektórzy twierdzą, że to właśnie wtedy złoty wiek w ŚGK dobiegł końca, inni wręcz odwrotnie – że dopiero wówczas się zaczął. Faktem jednak jest, iż od tej pory sukcesywnie umacniamy swoją pozycję w środowisku graczy, zyskujemy coraz większą ilość Czytelników i mamy najlepsze pomysły. Co się wzajemnie łączy i z siebie wynika.

marzec

Mamy nowy lokal i nowy sprzęt (przesiadamy się z Amig na PC). Na koniec podłączamy się do internetu i... przepadamy na calutki miesiąc. Oficjalna wersja brzmi, że to dlatego, iż sprzęt był uszkodzony i musieliśmy go naprawiać, ale choć faktycznie był, to jednak nie na tyle, żeby zniknąć bez wieści i nie wydać w porę następnego numeru. A zdradził nas rachunek za telefon.

kwiecień

Po wielu perturbacjach wydajemy numer podwójny (3-4/96). Osiągamy przy tym zawrotną jak na tamte czasy objętość 100 stron. Na horyzoncie pojawia się „Duke Nukem 3D”, który jednak wtedy otrzymuje od nas niewysokie noty (grywalność: 7).

Rozstajemy się w Marcinem Hinzem, a na jego miejsce przychodzą Robert Wiśniewski i Rafał Bumaźnik (Rapol).

maj

Alien pisze rozprawkę o... obcych w grach. Wszyscy są zaskoczeni, bo przecież sam Ziemianinem nie jest. Owszem, dzięki temu niby się zna na temacie, ale gdzie obawy, że go ktoś odstrzeli? A strzelać w redakcji lubimy. Do obcych, ma się rozumieć.

czerwiec

Ostatnia „Tawerna” pod wodzą Szymona Grabowskiego, który jednak nie traci ani przyjaciół, ani majątku, ani tym bardziej głowy. Choć złośliwi twierdzą, że to ostatnie jak najbardziej. Szymon bowiem odchodzi z redakcji, aby tworzyć własną grę komputerową. Na nic przestrogi i połajanki – chłop się uparł i już. Chcąc go nawrócić, zostawiamy go jeszcze przez jakiś czas w stopce redakcyjnej. Jak się później okaże, na próżno.

Stratę wetujemy sobie cennym naborem – Michałem Adamczakiem zwanym ManJAkiem. Historia mówi, że kiedy pierwszy raz pojawił się w redakcji, z powodu wyglądu Naczelnik ochrzcił go mianem Bolesław Prus. Ale w oczy mu tego nigdy nie powiedział.

lipiec

Niedźwiedź podejmuje się opisać „Civilization 2”, gra jednak tak go wciąga, że zapomina o bożym świecie i... o recenzji. Ostatecznie materiał składa się w 80% z grafik i 20% z tekstu właściwego, z którego nic nie wynika poza faktem, że gra jest świetna.

Naczelnik przepoczwarza się na krótko w imć KATA na okoliczność napisania „Tawerny” i tak mu to zostaje. Zawsze podczas pełni księżyca.

ManJAK otrzymuje pierwszą wypłatę, którą w całości wydaje na pistolet startowy i jedzie na działkę postrzelać do wiwatu. Naczelnik zastanawia się poważnie, czy zatrudnić w redakcji fachową pomoc psychiatryczną.

sierpień

Pod koniec wakacji wiemy, że gra tygodnia, miesiąca, roku, dekady, stulecia (niepotrzebne skreślić) jest „Duke Nukem 3D”, na punkcie którego dostajemy podręcznikowego bzika.

A wszystko dlatego, że dwa miesiące wcześniej postanowiliśmy poszerzyć nasze horyzonty o multiplayerowanie w składzie większym niż dwuosobowy i pozwoliliśmy tej zarazie skrycie rozwijać się w redakcji i rosnąć w siłę. Zaczyna się era sieciowania bez opamiętania.

Z powodu zmiany kolorystycznego oznaczenia stron działu sprzętowego, ktoś złośliwy nazwał prowadzącego ją Jarka Chrostowskiego: Piękne Różowe Strony Sprzętowe.

wrzesień

W stopce wśród współpracowników pojawia się Duke Nukem, którego to ukradkiem wpisał sam Naczelnik, udając potem, że nie wie, skąd się to to wzięło. Jakby tego było mało, jako Gracz pisze także donos na dukemaniaków (jakby sam nim nie był).

Do redakcji dołącza Krzysztof Lutowski (Kael), który od razu zaczyna z grubej rury czyli od potajemnego spisania i opublikowania redakcyjnej polemiki na temat brutalności w grach. Długo krucjaty swojej jednak nie prowadzi i już wkrótce zostaje wciągnięty w rozgrywki multiplayerowe. Nie będzie Kael pluł nam w twarz, ni graczy nam tumanił.

październik

„Quake” nie wywiera na nas większego wrażenia. Szczerze mówiąc, nawet go nie zauważamy, szalejąc wciąż w sieci w „Duke'a”. Pojawia się Frakcja DN3D.

listopad

Do zespołu dołącza Michał Nowakowski znany później jako Elektryczny. Pierwotnie posługuje się ksywką Jezekal „Badass” i organizuje rubrykę „Bez prądu”. Robi to nadzwyczaj sprawnie, ale z powodu wyglądu (skrzyżowanie wczesnego hippisa z późnym metalowcem) oraz ksywki (przyznacie sami, że dziwna) budzi w pozostałych redaktorach nieufność. Poza tym ktoś w redakcji nieustannie majstruje przy korkach, wyłączając co rusz prąd i podejrzenia padają właśnie na Michała. A niesłusznie, bo po latach okazało się, że to Naczelnik usiłował podkręcić procka ze swojego PC486 do Pentium 100, nie wiedząc, że to niemożliwe.

grudzień

Na ostatniej stronie okładki pojawia się reklama z piernikiem i konsolą. Wszyscy zastanawiają się nad związkiem tych dwóch rzeczy i ktoś wreszcie wpada na pomysł, że to nowa oferta Playstation – biogry. Tylko po co do nich potrzebna konsola?

SEX BOMB, SEX BOMB...

Jak Świat Światem, zawsze unikaliśmy grząskich tematów i szerokim łukiem omijaliśmy wszystko to, co wiązało się z polityką, religią i seksem. Ale nie jesteśmy przecież z kamienia i czasem także nam puszczały hamulce.

LULA NAS UTULA

W numerze 10/97 zachwycamy się grą „Wet: The Sexy Empirie”. Problem w tym, że grający wciela się w niej w... alfonsa. Ale ponieważ jest to naprawdę świetna strategia ekonomiczna, główna bohaterka gry, Lula, umieszczona zostaje na okładce – w niedopuszczalnej pozycji zresztą, jak powiedziała nam pewna mama małoletniego gracza, która z oburzeniem zatelefonowała do redakcji.

OH, JULIE...

W numerze 10/00 przeprowadzamy (r)ewolucję i chcąc to podkreślić, na okładce dajemy przepiękną Julie, reklamującą grę „Heavy Metal: F.A.K.K.”. Wydanie to jest promowane na plakatach – w kioskach, ale i w szkołach. I wybucha afera, bo dyrektorzy zasypują nas telefonami, że czegoś takiego u siebie nie powieszą. Chyba, że się zgodzimy, aby zasłonili walory Julie na przykład kartką. Sprawdzamy, o co wogóle chodzi i dopiero wtedy dowiadujemy się, że Julie jest gwiazdką soft-porno. Oczywiście, zgadzamy się na żądania dyrektorów szkół. Oczywiście, numer sprzedaje się rewelacyjnie, ale nie mamy już więcej zdjęć Julie.

1997

- 01 „The Need for Speed”
- 02 „Hexen”
- 03 „Duke Nukem 3D”; „Computer Studio” zmienia nazwę na „Amiga Computer Studio”
- 04 Pierwszy numer „CD Action”. Początek ery czasopism z CD
- 05 „Descent 2”
- 06 Optimus zaczyna wydawać gry; „The Settlers 2”; Pierwszy numer „PC Gamera”
- 07 „Civilization 2”
- 08 „Space Hulk 2”
- 09 „Quake”, „Syndicate Wars”; VIScorp próbuje przejąć prawa do Amigi i zmienić logo „przyjaciółki”; Pierwsze kamery internetowe
- 10 Zamknięcie „Top Secret”; Era Pentium
- 11 ...lanienie internetu.
- 12

10 LAT – KRONIKA ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH

EKSTREMALNE LOGOWANIE

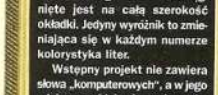
W ciągu 10 lat czterokrotnie zmienialiśmy nasze logo. Autorem każdego z projektów był jeden człowiek – Krzysztof Wirszyło, który robił w pocie czoła coś z niczego.

1993

Pierwsze logo ŚGK jest proste i konkretne. Od początku zawiera globusik i rozciągnięte jest na całą szerokość okładki. Jedyny wyróżnik to zmieniająca się w każdym numerze kolorystyka liter.

Wstępny projekt nie zawiera słowa „komputerowych", a w jego miejscu znajduje się napis: „miesięcznik prawdziwych graczy". Dopiero kiedy nie zarejestrowano nam nazwy, obecny Naczelnik wpadła na pomysł umieszczenia tego słowa w pasku i proponuje ponowne wysłanie do rejestracji poszerzonej nazwy „Świat Gier Komputerowych".

1996



Pierwsza zmiana loga wymuszona jest przez rynek. Pism w Polsce przybywa i coraz częściej kioskarze nie mają możliwości prezentowania całych okładek na wystawach, a zacięta rywalizacja sprawia, iż trzeba jak najszerzej informować o zawartości numeru. Dlatego zmniejszamy logo do 2/3 szerokości okładki i w ten sposób robimy miejsce na hasła reklamowe.

Globusik nabiera wyrazistości, dochodzi także rakietka. Płomienny podkład to pomysł Naczelnika, który zakochał się w grze „Mechwarrior" i błagał, żeby wziąć z plakatu tej gry fragment eksplozji i wrzucić ją w tło litermictwa.

styczeń

Zdjęcie Naczelnika ilustrujące wstępniaka zrobione zostało miesiąc wcześniej, kiedy to w polskich górach uczył się jeździć na nartach. Podobno stoki w Szczyrku na cały tydzień opustoszały, bo ludzie bali się po prostu wyjść na trasę, kiedy Naczelnik zakładał deski.

Zachwycamy się bogactwem możliwości gry „Tomb Raider", tudzież bogactwem krągłości Lary Croft. Aby dać naszej fascynacji ujście, wymyślamy rubrykę „Nasze opinie", gdzie prześcigamy się w umizgach do Lary. Przy okazji, nikt nie wie, dlaczego na zdjęciu ManjAk stoi z klawiaturą w rękach w takiej akurat pozie. Szuka entera?

luty

W tym miesiącu okrutnie traktujemy gry „Daggerfall" (ocena: 7/10), ale to dlatego, że zajęci jesteśmy walką z Diablo (ocena: 9/10) i recenzję drugiej części „The Elder Scrolls" powierzamy Alienowi, który nie lubi i nie gra w erpegi. Wtedy, bo dzisiaj to się zmieniło.

Ponieważ jest to numer jubileuszowy, organizujemy imprezkę. Nie starczyłoby tu miejsca, aby opowiedzieć, co się wówczas działo w redakcyjnych pomieszczeniach. Dość powiedzieć, że było hucznie i wesoło. I że Elektryczny w drodze do domu stracił w dość tajemniczych okolicznościach ząb. Tak było.

marzec

W kinach wyświetlają odnowioną trylogię „Gwiezdnych wojen"; jednocześnie atakowani jesteśmy informacjami o drugiej części „Dark Forces", siedzibowe „X-Wing vs. TIE Fighter" oraz strategii „Rebellion"; a za sprawą Sebastiana Kłomskiego do redakcji trafiają karty „Star Wars". Imperium jest wszędzie, więc ulegamy tej mani i robimy numer tematyczny. Siedzi na ornamy wzorkowe i widzi na rozgwieżdżonym niebie lewitujący wagon Warsu. Kiedy otrząsa się z szoku, odkrywa, że widział „Star Wars". Tak powstaje żart rysunkowy, umieszczony pod tekstem Gracza.

kwiecień

Całe dnie tłuczemy w „Realms of the Haunting", czego efekty widać w postaci szczegółowego rozwiązania w numerze. Wspieramy autorytetem program telewizyjny: „Nić Ariadny" (bo to dobra rzecz). Na dokładkę Naczelnik w felietonie „Między nami, graczami" wypowiada wojnę całemu światu – gdyż krytykuje piractwo za niszczenie legalnego rynku (obrażając handlarzy), a zarazem chwali za budowanie środowiska (obrażając dystrybutorów). A wszystko dlatego, że żadna ze stron nie chciała mu płacić haraczu.

maj

Cieszy nas, że kłopoty Amigi zostają zażegnane, a platforma wykupiona przez porządną firmę. Tak przynajmniej nam się wtedy wydaje. Innym zresztą też, bo na rynku przez chwilę robi się ożywienie w temacie gier amigowych. Dziś wiemy, że były to konwulsje agonalne. Krótko potem Amiga przestaje być komputerem do gier, a staje się komputerem wyłącznie do pracy. Niektórzy z uśmiechem na twarzy stwierdzali, że zawsze tak było.

czerwiec

Wreszcie trafił do nas „X-Wing vs. TIE Fighter". Wszystkie gry poszły w kąt, a my wpieliśmy się w sieć i zaczęliśmy hulać po wirtualnym kosmosie. Mniam. Sebastian Kłomski startuje z rubryką „Retro". Jednocześnie przynosi do redakcji modę na karcianki: „Star Wars", wciągając w nałóg Naczelnika i Niedźwiedzia. Ich świnkiskarbonki ponoszą wówczas okrutną śmierć przez roztrzaskanie o podłogę.

lipiec

Gdzieś w tych okolicach idziemy całą redakcją do kina na film „Tajemnice Syriusza" („Screamers"). Po seansie dochodzi do skandalu. Zanim jeszcze zapalają się światła, ManjAk zrywa się na równe nogi i wrzeszczy na całe gardło: „Draństwo! Dick w grobie się przewraca! Złodzieje! Oddawać pieniądze za bilety!". Reszta ucisza go błagając, aby dał już sobie spokój. Nie daje. Dlatego jest to pierwsze i zarazem ostatnie zbiorowe wyjście redakcji ŚGK do kina.

sierpień

Nareszcie mamy własną stronę WWW. Aby to uczcić, organizujemy turniej internetowy w „X-Wing vs. TIE Fighter". Na zmianę dyżurujemy w redakcji, choć nam to nie w smak. Bo co to za przyjemność, patrzeć jak inni się bawią, samemu nie mogąc włączyć się do zabawy. Żeby odreagować, pykamy w „Shadows over Riva". ManjAk odkrywa, iż w rolpleju tym są domy schadzek. Nareszcie, mówi, ktoś pomyślał. Wszak rycerz też człowiek, chędożyć musi.

wrzesień

Zgodnie, ale już osobno, wędrujemy na pokaz filmu „Piąty element". Zdania po seansie są tak różne, że w zespole dochodzi wręcz do rozłamu. Jeszcze wiele miesięcy później hasło „Piąty element" wywołuje lawinę słów i emocji. Nawet dzisiaj. „Piąty element" – aaaaa!

październik

Tuż przed zdaniem numeru do drukarni Grafik wpada na grę „F/A-18 Hornet 3.0" i szybko zwołuje naradę, stwierdzając, że gra ta powinna otrzymać wyróżnienie „ŚGK Poleca". Argumentuje to tym, że symulator daje możliwość zrzucania atomówek. Nie popieramy bezmyślnej przemocy, ale dla świętego spokoju przyznajemy wyróżnienie. A potem siadamy do komputerów i z obrzydzeniem bombardujemy wirtualne miasta przez kilka dni z rzędu. Bo nic co ludzkie, nie może nam być obce.

listopad

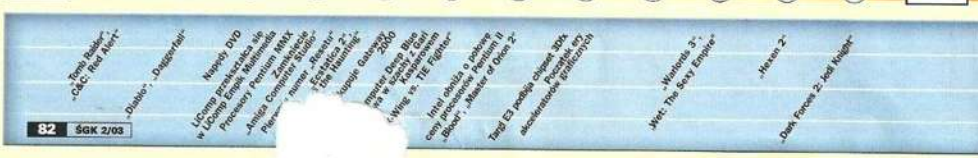
Naczelnik biadoli, że recenzje są przygotowywane byle jak, a potem jeszcze bardziej byle jak składane, dlatego postanawia samemu zabrać się za „Hexen 2" i pisze oraz składa wersję wzorcową. Tak naprawdę jednak chodzi o to, że do gry stoi spora kolejka i jedynym sposobem zagrania w nią od ręki jest zrobienie recenzji. Chytre, nie?

Do redakcji dociera płyta „Lightflow" zespołu „Aural Pianet" (jednym z członków kapeli jest Scorpik, który komponuje także utworki do gier). Od tej pory 90% tekstów Naczelnika powstaje przy taktach tej muzyki, na co narzeka cała redakcja, skazana na wysłuchiwanie w kółko tego samego od lat.

grudzień

To miesiąc „Jedi Knight" i ManjAka, który skutecznie zastosował sztuczkę Naczelnika sprzed miesiąca. Dla reszty pozostaje „Lands of Lore 2", „Panzer General 2" i „Age of Empires" – też całkiem niezłe, ale ManjAka wszyscy profilaktycznie nienawidzą.

W historii sąsiadują na potrzeby ŚGK 100 stwierdziliśmy, że w tym miesiącu „Gambler" zakończył działalność wydawniczą. Oczywiście to pomyłka, chodziło nam o „Gambleriadę". Wybaczcie zamieszanie, ale to z roztrzęsienia po tak poważnej stracie. Zatłoczona, że ogrzewana hala wystawowa, potoki jazgotliwej muzyki, brak zaplecza gastronomicznego – to se ne vrati.



styczeń

ŚGK zmienia szatę graficzną. Naczelnik też. Po ścięciu się na zero i zapuszczeniu brody, w redakcji nikt go nie poznaje i zostaje wyproszony jako intruz. Dopiero kiedy daje głos, ludziska go rozpoznają. Po tym zdarzeniu Naczelnik trenuje zawzięcie w „Quake'a 2", a potem proponuje małe sieciowanko i mści się krwawo za zniewagę. Przy okazji, doceniamy (dopiero teraz) oryginalność późno, niż wcale.

Do zespołu dołącza Piotr Gontarek, który od tej pory pisze dla nas świetne teksty zajmujące się hardwarem i softwarem systemowym.

luty

Choć akceleratory 3D zdobyły sobie do tej pory całkiem sporą popularność, beztrosko ignorujemy je. Naczelnik zwołuje naradę i stwierdza, że tak dłużej być nie może (wpływ tekstów Piotra Gontarka?). Zaraz potem redakcyjne komputery wzbogacają się o karty VooDoo i sami widzimy, jak głupi był nasz upór. Z wrażenia gramy i opisujemy nawet gry sprzed roku, które wcześniej nie przykuły naszej uwagi („Shadows of the Empire"). No i od nowa gramy w hexeny, jedi-knighty i tombraidery.

marzec

Uzależnienie od internetu, a zwłaszcza irc-a, wpędza ManJAka w niezłe tarapaty. W tym miesiącu dostaje rachunek za telefon opiewający na kwotę ponad 800 złotych! Ku zaskoczeniu wszystkich, płaci całą należność, a potem wyjmuje modem ze swojego domowego komputera i oficjalnie niszczy go w redakcji (nie bez złośliwej satysfakcji). W przeciwieństwie do Sebastiana Klomskiego, któremu za niepłacenie gigantycznych rachunków odcinają telefon, a który mimo tego nie rezygnuje i zaczyna przesiadywać całymi dniami i nocami w redakcji, przyklejony do najgorszego komputera, z którego może dalej spokojnie surfować. Niektórzy to mają fantazję.

kwiecień

Od kwietnia w ŚGK zaczynają ukazywać się felietony zatytułowane „Świat według ManJAka". Jest to rezultat sporu z Naczelnikiem. Od jakiegoś roku ManJAk pytany o felietony Gracza (czyli Naczelnika), uparcie stwierdzał, że to blubry i że można lepiej. W końcu Naczelnik się zdenerwował i oznajmił, że jak tak, to niech ManJAk pokaże na co go stać i sam zacznie pisać felietony. I ten zaczął. A choć walory tych tekstów są niezaprzeczalne, to od tam- tej pory każdego miesiąca ManJAk dwoi się i troi, żeby sprostać zadaniu, kląc swoją niegdysiejszą szczerość, zaś Naczelnik złośliwie nadużywa przy nim słowa „blubry".

maj

„Starcraft" wywołuje w redakcji istną burzę. Tylko Bazyl twierdzi, że gra zasługuje na znaczek „ŚGK Poleca" i choć jest w jaskrawej mniejszość, dzielnie walczy o swoje. Ostatecznie reszta zgadza się na jego postulat, choć Niedźwiedź i ManJAk dla formalności zastrzegają, że to nadużycie i twierdzą, że obraza to na przykład „Rebellion" – która ich zdaniem grą genialną jest. Nic dziwnego, że tak twierdzą; od miesiąca tłuką weń po sieci, więc „Starcraft" jest dla nich niepotrzebnym konkurentem do zapychania łącza. Naczelnik opowiada się na łamach ŚGK po stronie Bazyla, ale poza tym nie angażuje się zbytnio w spór, bo właśnie odpłynął w świat gry „Fallout".

czerwiec

Rozpoczynamy akcję antypiracką. Jest antyreklama, jest dyskusja Czytelników. W następnych miesiącach będą jeszcze polemiki wewnątrzredakcyjne, wyciągi z prawa, stosowne podsumowania. Liczyliśmy na zbiorowe poparcie branży, a tymczasem zostaliśmy na lodzie sami. To właśnie dlatego nie lubimy dzisiaj, kiedy jakiś redaktor z konkurencji mówi, że oni też walczyli z piractwem. Tatka łatka – nikogo na tej barykadzie nie widzieliśmy. Dopiero potem, kiedy już zrobiła się moda na krucjatę antypiracką, zaczęli pojawiać się różni kaznodzieje. Ale wtedy nawet sami piraci zaczęli mówić, że to złodziejstwo.

lipiec

Na naszej stronie WWW pojawia się Forum. Tak, tak – to już prawie 4 lata!

W numerze publikujemy olbrzymie zestawienie tanich gier (12 stron!), które stały się nową modą polskich dystrybutorów i wydawców gier. Wszyscy czują, że coś się zmienia. Ale czy na lepsze?

Sebastian Klomski znika z redakcji – zresztą za niepłacenie rachunków musi znikać zewsząd, okazało się bowiem, że Seba nie potrafił odmówić sobie ircowania w domu, kiedy odpowczywał po całym dniu ciężkiego ircowania w pracy.

sierpień

Jesteśmy rozdarci między „Commandosami" i „Might & Magic 6". Obydwie gry nas urzekły, ostatecznie jednak tylko tej pierwszej przyznajemy ŚGK Poleca.

Dzisiaj wiemy, że niesłusznie. Zresztą wszystko dlatego, że kompletnie zaskakuje nas ManJAk, który przyznaje maksimum ocen za grywalność „Game, Net & Match". Sprawdzamy go. Gra wygląda fatalnie, a dźwięk jest okropny, ale zabawa rzeczywiście jest przednia.

wrzesień

Po raz pierwszy słyszymy o „Duke Nukem Forever" i odnotowujemy to w dziale „Zapowiedzi" w materiale przeglądowym pt. „Dzieci Quake'a". Materiał ten powstał żebyśmy mieli pretekst do napisania czegoś sensownego o „DNF" z tego ułamka informacji, jaki do nas dotarł.

październik

O „DNF" będziemy jeszcze wiele razy wspominać. Bóg wie po co.

ManJAk przyprowadza do redakcji Karola Szmytę vel Diaza. Znają się ze starwarsów. Dobrze to Diazowi wróży, chociaż pierwsze wrażenie jest tragiczne. Przyszedł, gadał o zrzucaniu bomb na wioski wietnamskie, potem poircował i zniknął. Nie pierwszy to dziwak i nie ostatni w szeregach. Cóż, prawdziwa miłość wymaga wyrzeczeń.

listopad

Zamykamy rybrykę Amigi. Jest nam z tego powodu bardzo przykro, ale przyjmujemy do wiadomości, że era „przyjaciółki" minęła bezpowrotnie. Słodziu publikuje w ŚGK komiks, z koszmarnymi kreaturami Kaczora Donalda i Myszki Miki. Zapamiętajcie ten fakt.

Zespół opuszcza Wojtek Stawski.

grudzień

Na święta dowiadujemy się, że nasz wydawca wycofuje się z interesu. ŚGK ma kłopoty wynikające z odstraszenia Czytelników akcją antypiracką, ale i z niedoinwestowania.

Konkurencja nie próżnowała – pojawiły się wydania na świetnym papierze, z płytą CD, i z pełną wersją gry. Przy nich byliśmy kopciuszkiem, który nie ma już czasu na gubienie pantofelka, który musi natychmiast zamienić się w księżniczkę i biec do ołtarza. Szukamy odpowiedniej wróżki.

1999

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

Pretekstem do stworzenia kolejnej wersji loga jest zmiana szaty graficznej ŚGK. Musimy to zrobić, bo poprzednie logo kompletnie nie pasuje do nowego wnętrza. Postanawiamy jednak, że nie zmienimy układu słów, ani nie wyrzucimy globusika. Znika natomiast rakietka, o co wielu Czytelników ma do nas pretensje. Pół roku później eksperymentalnie umieściliśmy ją z powrotem, ale wyglądało to okropnie i wersja ta nigdy nie ujrzała światła dziennego.

Od lutego ŚGK ukazuje się w wersji z CD i bez, dlatego w tej pierwszej logo zostaje wzbogacone o widok płytki i znaczek CD.

2001

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH 1/2001

Ostatnia zmiana loga jest bardzo restrykcyjna. Zmienia się układ słów, znika kompletnie globusik, to zyskuje jednolitą kolorystykę, a całość znów rozciągnięta zostaje na całą szerokość okładki. Chcemy podkreślić tym posunięciem zmiany, jakie zaszły w ŚGK (nowa szata graficzna i nowe działy), a także mocniej wyeksponować poszczególne słowa i uprościć odbiór. To konieczność, bo w kioskach panuje ogromna petrokaczina i każde bardziej skomplikowane logo ginie w tłumie. A nasze jest skomplikowane, bo zawiera aż trzy słowa, co jest rzadkością na rynku prasowym.

10 LAT – KRONIKA ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH

początek stycznia

Szukanie wydawcy to stresujące zajęcie i dlatego odreagowujemy każdego dnia przy grach. A jest przy czym, bo to właśnie wtedy jednocześnie pojawiają się: „Half-Life", „Fallout 2", „Heretic 2" i „Tomb Raider 3". Eksterminujemy, prześladujemy, gnębimy i poniżamy wszelkie wirtualne stworzenia, a krzyki i jęki słychać aż na zewnątrz redakcji. Ale dzięki temu, wciąż dzielnie się trzymamy. I niech ktoś powie, że gry komputerowe nie pełnią funkcji terapeutycznej.

koniec stycznia

Wreszcie znalazł się wydawca. Jest nim Egmont Polska. Tym razem to Naczelnik wykazał się inicjatywą. Po drugiej stronie pomocną dłoń wyciągnął Tomasz Kołodziejczak – ten sam, który rok później sprawi, że komiks w Polsce stanie się zjawiskiem masowym.

Aha, pamiętacie komiks Śledzia z Donaldem i Miki? To właśnie on stał się przyczynkiem, gdyż dzięki niemu Egmont zwrócił na nas w ogóle uwagę (co to za barany naśmiewają się z Disney'a?).

Z zespołu odchodzi Andrzej Kentzer, który pozostaje w Imago.

luty

Nowy wydawca rozumie, że trzeba działać szybko i energicznie. Zmieniamy szatę i logo, tworzymy wersję z płytą CD i... odnosimy spektakularny sukces. Po imprezie z tej okazji musimy dochodzić do siebie przez kilka dni.

W tym miesiącu w „Baldur's Gate", „Thiefa" i „Rainbow Six" grają tylko ci, co muszą (żeby napisać recenzję). Pozostali zachwycają się faktem, iż wydano „X-Wing – Collector Series" i zagrywają się całymi dniami w stare symulatory kosmiczne w odświeżonej wersji. Cuuudo!

marzec

Ktoś zauważa, że napis „Co na CD" w ŚGK kojarzy mu się z... Conanem. Od tej pory przez długi czas tak właśnie nazywamy tę część spisu treści. A pomyślałby człowiek, że w ŚGK pracują dorośli ludzie.

kwiecień

Lakierowane okładki to to, co tygryski lubią najbardziej. Od kwietnia tego roku lubimy ocierać się o ŚGK. Podobno aberracja ta ma nawet swoją nazwę – ocieractwo poślizgowe. Po łacinie: lizgus ocierus.

Naczelnik wymyśla termin „I-Gen" od info-generation. Na zgniłym Zachodzie podchwytują pomysł i w rok później powszechnie mówi się o e-generation (tak dla niepoznaki). Naczelnik jest wściekły, że nie opatentował swojego odkrycia. Mieszkałby teraz na Hawajach i pracował w ŚGK dla przyjemności. Z odsieczą przychodzi mu Bazyl, który stwierdza, że Hawaje są nudne, a dla przyjemności już wszyscy tu pracują, więc nie ma czego żałować.

maj

Maj to miesiąc premiery „Gwiezdnych wojen" w USA. My, w Polsce, musimy poczekać. W ramach odreagowania, zagrywamy się w „Aliens vs. Predator". Śledziu zaś rysuje najbardziej skandalizujący komiks w swojej karierze pt. „Aliens vs. Muminki".

czerwiec

Bazyl i MarlJAk wracają ze Stanów, z targów E3, i choć już widzieli Epizod 1, nie chcą ani słowa powiedzieć, jaki jest. Opowiadają za to koszmarne historie o amerykańskim stylu życia – śniadanie na słodko, obiad na głodno, kolacja w McDonalds. Murzyńskie getta, samochody bez sprzęgła, ulice bez śmieci. Jak oni w tej Ameryce mogą żyć? I jeszcze robić takie fajne gry?

lipiec

Do redakcji wpada Wiktor „Vicor" Zwikiewicz, szukający informacji na temat slangu, jakim posługują się gracze (do swojego opowiadania). Spieszy się, więc prosi tylko o kawę, potem jednak rozmyśla się i zostaje na dłużej. Do dzisiaj.

sierpień

Nasz pierwszy pojedynek w ŚGK: „Mechwarrior" kontra „Heavy Gear". Wygrywają obydwie gry, otrzymując po wyróżnieniu ŚGK Poleca. Ktoś w redakcji śmieje się potem, że dwóch wygranych rewolwerowców, to dwóch martwych rewolwerowców. Daje nam to do myślenia i w przyszłości nie jesteśmy już tak łaskawi dla pojedynkujących się.

wrzesień

Pierwszy raz dajemy pełną wersję gry: „Panzer General". Na głowie stawaliśmy, żeby załatwić właśnie tę grę, a MarlJAk nawet na rzęsach – o czym w innym miejscu tego numeru (patrz: „Z archiwów X").

Recenzja gry „Kingpin" otrzymuje znaczek, informujący, iż nie jest pozycją dla dzieci. Bo nie jest. Byliśmy wstrząśnięci jej brutalnością, a Bazyl do dzisiaj ma z tego powodu koszmary. Śni mu się, że jest biednym bossem mafijnym, na którego poluje jakiś niewtajemniczony bandzior.

październik

Zarywamy nocki przy „System Shock 2", a za dnia kłócimy się, czy jest to erpeg czy strzelanka FPP. Usiłuje nas pogodzić Bazyl, stwierdzając, że to przygodówka. Nie mamy więcej wątpliwości – Bazyl nie jest człowiekiem, tylko obcym. Człowiek nie nazwałby eksterminacji mutantów przygodą.

listopad

Od kwartału wydawcy gier namawiają/wymuszają (niepotrzebne skreślić) na wydawcach prasy, aby ci wstrzymali się z dodawaniem pełnych wersji gier do czasopism. Teraz następuje podpisanie stosownych umów. Żywo dyskutujemy w redakcji, czy dobrze zrobiliśmy, bowiem coraz częściej dochodzą nas słuchy, że to wszystko jest tylko zręczną manipulacją i że niektórzy już mają pokupowane następne gry. Jesteśmy z natury ufni, więc czekamy na rozwój wypadków, wierząc, że jest sprawiedliwość na tym świecie.

W ramach działań zastępczych wymyślamy techtoorki, które szybko zyskują ogromną popularność. Słowo wymyślił Toomek Łoboda, który nazwał kartonik „dychturką", a Naczelnik tylko to zapisał fonetycznie, podwójne „oo" zostawiając jako znak autorski Toomka.

grudzień

„Nomad Soul" to przygodówka wszech czasów – mówimy w prywatnych rozmowach. I „Rezerwowe Psy" też – dodajemy.

Diaz wykonuje w redakcji swój popisowy numer – w 7 sekund zdejmuje kajdanki bez kluczyka. Jesteśmy w szoku. Z tym facetem naprawdę coś jest nie tak. Przecież powinien raczej trenować ich zakładanie w 7 sekund, ponieważ do jego drzwi w każdej chwili może zapukać jakaś piękna niewiasta z pejczem.

1999 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 2000

„Half-Life"
„Heretic 2", „Fallout 2"
Powstanie „PC Games CD"
„Baldur's Gate", „Thief"
„Rainbow Six", „Alice Cherland", „Sim City 3000"
Wprowadzenie „PC Gamera" przez „Gry Komputerowe"
Powstanie Cody
„Hidden & Dangerous"
„Alien vs. Predator", „X-Wing Alliance"
Zamknięcie „PC Games CD"
„Kingpin"
„System Shock 2"
Pogłoski o (nie)Pomyślnej
„Homeworld"
„The Nomad Soul"
Zamknięcie „Gamblera"
Powstanie Play-It

styczeń

(nie)Porozumienie okazuje się fikcją, którą w dodatku niektórzy wykorzystują do własnych celów – i to zarówno wydawcy gier, jak i prasy. Po tej aferze nic już nie jest takie samo i nieufność staje się codziennością. Niektóre magazyny zaczynają pochód ku nicości.

Do naszego teamu dołącza Maciej „Manis" Jasiński. Wejście ma ostre, bo od samego początku zaczyna z ManJAkiem spór, czy czołg ma działko czy armatę. Diaz, znawca militariów, pokłada się ze śmiechu, co kończy się poważnymi ranami tłuczonymi klatki piersiowej i głowy. A mówią, że śmiech to zdrowie.

luty

Mamy nowatorski pomysł. Pojedynek między „Unreal Tournament" i „Quake 3 Arena" oceniamy fragami. Dlatego, pomimo faktu, iż noty są identyczne, z powodu większej ilości fragów wygrywa „UT". Wszystko zaś dlatego, że jakimś dziwnym przebiciem na łączach rozpoznajemy w tej grze starszego brata „Duke Nukem 3D". I nawet trudno nam powiedzieć, dlaczego. To się po prostu czuje.

Do redakcji dołącza Piotr Walkowiak. Wcześniej na stanowisku korektora panowała nieustanna rotacja i zabrakło by tu miejsca, aby wymienić wszystkich ludzi parających się tym zajęciem. Piotr to zmienił, zostając z nami do dziś.

marzec

„The Sims" otrzymuje wysokie noty, bo faktycznie jest dobra, ale poza Bazylem gra nikogo nie przykuwa do monitora. „Czy za erą gier dla podglądaczy, nadejdzie era gier dla ekshibicjonistów?" – zastanawiamy się głośno.

Piotr Gontarek jako świeżo upieczony ojciec nie jest w stanie poświęcać nam już tyle czasu. Żegnamy się z nim, do dziś nieutuleni w bólu.

kwiecień

Naczelnikowi skaszanił się twardy dysk – o czym rozwodzi się we wstępniaku. Chciał zaoszczędzić na programie antywirusowym i dostał za swoje. Archiwum tekstowe stanęło w obliczu zagłady, więc przez dwa dni chodził struty po redakcji i warczał na wszystkich. Na szczęście, udało się wszystko uratować. Tak to jest z tymi, co zawsze mają szczęście.

maj

W naszej redakcji zadomowiła się mucha. Olbrzymia, z zielonym odwłokiem (to znaczy tym czymś od góry). Zachowywała się na tyle przyjaźnie, że Bazyl nazwał ją Bogusławem i zaczął celowo zostawiać okruszki na swoim biurku. To właśnie w tym czasie popularne stało się zdanie: Boguś, nie teraz, gram. Bo Boguś uwielbiał siadać na ekranie i z bliska podziwiać wirtualne pejzaże. Mucha-gracz?

czerwiec

Przez ostatni kwartał w tajemnicy szykowaliśmy się do ataku na „Cool Games". Kiedy wszystko było już gotowe, a „Top Games" czekał w magazynach na wejście do kolportażu, okazało się, że podobny pomysł ma CD Projekt. Tak powstał rynek tanich gier. I żadna ze stron na tym nie zyskała. Przypadek, pech, bywa. Dobrze że chociaż gracze skorzystali.

Nasz wieloletni czytelnik, Marcin Przybyłek, po wielu staraniach staje się naszym nowym autorem. Jego „Grao Story" jest unikatem na skalę krajową. Co tam krajową – światową, a nawet galaktyczną. Kiedy przy najbliższej zmianie szaty graficznej (październik) rozważamy zawieszenie tej rubryki, pytając o zdanie naszych znajomych, słowa poparcia dla „Grao Story" przychodzą ze wszystkich stron sieci. A jest ich, jak wiadomo, dużo.

lipiec

W maju ogarnęło wszystkich matrixowe szaleństwo. I my postanowiliśmy uszczknąć nieco z tego tortu. Musieliśmy zrobić to na swój sposób. Naczelnik poprosił Śledzia na dywanik i zaproponował mu zrobienie parodii tego filmu. Początkowo Śledziu miał opory, ale w końcu poddał się urokowi Naczelnika. Paradoksalnie za pomysł stworzenia tego pastiszu otrzymał później nagrodę na konwencie komiksowym w Krakowie. Ten komiks stał się dziełem kultowym.

sierpień

Elektryczny zaraża wszystkich miłością do „Deus Ex", zwłaszcza ManJAka i Bazyla, dzięki którym gra trafia niemal na stałe do naszego rankingu gier polecanych.

W zespole pojawia się Bartosz Lewandowski znany jako baRTeS (w necie jako Nygga). Wprowadza go Elektryczny, który najwyraźniej ma dobry miesiąc. „Władzy! Władzy! Dajcie mi punkt podparcia, a świat ruszę z posad!".

wrzesień

Alien udowadnia, że gry komputerowe i książki mają jednak wiele wspólnego. Nie odpowiedział tylko na pytanie, co było pierwsze?

W redakcji wybucha moda na rzutki. Grają wszyscy i o każdej porze dnia i nocy. Wolnej od grania na komputerze, oczywiście, nie od zajęć redakcyjnych. Trenujemy jak zawzięci, a i tak nieustannie wygrywają dyletanci. Przychodzi taki Manis i już za pierwszym razem rzuca 3 x 60. Naczelnik dostaje z tego powodu szału i po kwartale nieustannych porażek zakazuje rzutków w miejscu pracy. Człowiek głupi, bo trzeba było dać chociaż raz wygrać Naczelnikowi!

październik

(r)Ewolucja Październikowa – 148 stron, nowa szata graficzna, pełna wersja. A na dokładkę bonus z ISA, demo, talia kart do „Magic: The Gathering". Wypas.

Kiedy znaleźliśmy się już w sprzedaży, naszedł nas blady strach, bo przypomnieliśmy sobie, że wszystkie rewolucje kończyły się źle. Nie na darmo powiadają, że rewolucja zjada swoje dzieci. Ale o dziwo ta była inna. Wyniki sprzedaży były rewelacyjne (grubo poniżej 20% zwrotów). Zupełnie niepotrzebnie z obawy przed porażką zeszliśmy na dwa następne numery z tej drogi i wtedy dopiero dostaliśmy popalić. Dlatego już od stycznia wróciliśmy do głównych założeń i ich właśnie trzymamy się do dzisiaj.

listopad

Elektryczny łapie kontakt z twórcą gry paragrafowej „Dreszcz" i rodzi się pomysł, aby dodać ją do ŚGK jako bonus. Naczelnik pieje z zachwytu, ManJAk i Bazyl kręcą nosami. Ostatecznie frakcja elektronaczelna przejmuje władzę nad umysłami maniakalnych bazyli i wdraża pomysł w życie. Welcome to the real world.

grudzień

Kiedyś wymyśliliśmy boga graczy – Dżojusa, teraz stworzyliśmy pseudołacińską nazwę samego gracza – homo graczus idealiens. Pech chce, że w felietonie „Między nami, graczami", gdzie zwrot ten się pojawia, złośliwy chochlik połknął wszystkie literki „ś", pozostawiając jedynie górny ukośnik i całość jest nieczytelna. Jeden z czytelników zwraca nam później na to uwagę, pytając żartobliwie, czy to celowy zabieg dążący do wyeliminowania polskich czcionek z ŚGK czy też bunt liter z „ś" na czele.

WPADKI I WYPADKI

Nie sposób na przestrzeni 10 lat nie zaliczyć choć jednej wpadki. Nie w tak skomplikowanym produkcie, jakim jest magazyn o grach. I my nie jesteśmy tu bez skazy. Weźmy choćby takie przykłady:

Jeśli ktoś pracuje dwie doby pod rząd, zdarzyć się może najgorsze. I Krzysztofowi Wirszyłło zdarzyło się. Do obydwu wersji ŚGK – też z CD i tej bez – dał to samo logo z płytką i znaczkiem CD. Swoją pomyłkę zauważył dopiero wtedy, gdy okładka była już wydrukowana. Nie pozostało nic innego, jak coś wymyślić. Czasu było bardzo mało, więc kombinowała cała redakcja. W końcu zrodził się pomysł zorganizowania „Lata niespodzianek" i zaklejenia pechowych oznaczeń nalepką z odpowiednią informacją (na tę część nakładu, która miała być sprzedawana bez płyty CD). Żeby było śmieszniej, ostatecznie wyszło to na dobre, a sprzedaż wzrosła. Bywa i tak.

– ManJAk, ty chyba oszalałeś! – słychać było zza drzwi, gdzie odbywała się narada redakcyjna. – To gra o pijackiej libacji czy strzelanka FPP? Po co dajesz coś takiego?!

– Bo ja myślałem, że on po prostu trzyma w ręku bat.

– No właśnie trzyma!!!

2001

- 01 – „Indiana Jones"
- 02 – „Planescape Torment", „Unreal Tournament", „Quake 3 Arena", Pierwszy numer „Clicka"
- 03 – „Battlezone 2", „The Sims"
- 04 – „Nox", Pierwszy numer „KŚ Gry"
- 05 – „Ultima 9", Powstanie IM Group (IPS CG + Mirage), Pierwszy numer „Play", GeForce podbija targi E3
- 06 – „Thief 2", „Soldier of Fortune", „Freespace 2", Pierwszy numer „Cybermychy", Pierwszy numer „PC Solution"
- 07 – „Starlancer"
- 08 – „Diablo 2", „Deus Ex", „Shogun: Total War"
- 09 – „Icewind Dale"
- 10 – „Daikatana", „Heavy Metal: FAKK", „Submarine Titans"
- 11 – „Baldur's Gate 2"
- 12 – „Rune", „C&C: Red Alert 2", Zamknięcie „I/O"

10 LAT – KRONIKA ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH

styczeń

Bazyl i Elektryczny zachwycają się „Sacrifice", dając tej grze najwyższe noty i ŚGK Polecа, ale gwoździem numeru jest zestawienie dwóch artykułów o przyszłości elektronicznej rozrywki, które spłodzili niezależnie od siebie Naczelnik i Alien.

Podczas tworzenia numeru pada decyzja, aby na okładki dawać dziewczyny, a że jest okres świąteczno-karnawałowy, ta dziewczyna ma dodatkowo posiadać odpowiedni akcent. Grafik zrozumiał całość bardzo opatrznie i umieścił na okładce niebieskiego potwora.

– Myślałem, że żartujecie – ripostuje, kiedy Naczelnik pyta go o stwora. – Zresztą nie wiadomo, czy to nie samica.

– I jest świątecznym akcent: czapeczka Gwiazdora – dodaje ManiAk. – Mój pomysł – podkreśla z błyskiem w oku.

No cóż, są gusta i gusiczki.

luty

W tym wydaniu Naczelnik osobiście pilnuje, aby wrzucić na okładkę – ludzką – kobietę. W redakcji buchnęła plotka, że będziemy robić sesję fotograficzną. Za aparatem stanie Grafik, ale brakuje oświetleniowca. Chętnych jest tylu, że ManiAk proponuje wprowadzić kolejkowe zapisy (Pan tu nie stał, panie kolego!). W tym wszystkim niezwykłe jest to, że dziewczyny miały robione zdjęcia z bronią kulkową (żeby nadać fotkom dynamiki) i kiedy już sesje się pokończyły, panowie zainteresowali się... właśnie ową bronią. Tak zaczęła się era pistoletów kulkowych w redakcji i wielkich turniejów strzeleckich. Na zmianę z erą turniejów w skokach narciarskich i małyszomanii.

Do zespołu dołącza Krzysztof Gollnik – nowy szef produkcji, na którego bez skrupułów zrzucamy całą brudną robotę (także „mokrą").

marzec

Mamy mieć nowy lokal. Przygotowując się do przeprowadzki, odkrywamy, ile niepotrzebnych przedmiotów zaległo się w redakcji. Zbieramy się przez cały tydzień i w tym czasie kompletnie tracimy kontrolę nad otoczeniem i nad sobą. A najgorsze, że kiedy już wędrujemy o cztery piętra wyżej, okazuje się, że nie ma z nami muchowca Bogusia. Żył z nami ponad rok, jadał te same potrawy, grał w te same gry w długie, zimowe wieczory – a tutaj tak wpadka. Zapomnieliśmy o biedaku i pewnie się obraził. A już prawie się zgodził napisać dla nas jakiś tekst przekrojowy o grach z robactwem w roli głównej („Battle Bugs", „Bad Mojo", „Worms"). Wielka szkoda.

kwiecień

Numer setny jest dla nas wszystkich miłym akcentem po przeprowadzki. Poza „Undying" gry w tym miesiącu są raczej kiepskie, urządzamy więc serię imprez, z których najważniejsza jest ta jubileuszowa. Zgodnie z tradycją, pozwalamy wyznaczyć losowi redaktora, który doznа uszczerbku na zdrowiu. Tym razem jest to Naczelnik (chwat!), który w sparingu otrzymuje cios w oko od Grzegorza Szalbierza, redaktora z zaprzyjaźnionej „Cybermychy".

Dziwicie się, że urządzaliśmy sparingi? No cóż, to wpływ ManiAka i jego fascynacji filmem „Podziemny krąg" („Fight Club"). Jeśli oglądaliście, to wiecie, o co chodzi. Jeśli nie – obejrzyjcie.

maj

Afera. W wolnym czasie organizujemy w redakcji zawody strzeleckie. Grafik i Elektryczny postanawiają zrobić sobie przerwę i iść do knajpy na piwo, pogadać o tym i o owym. Grafik niechcący zabiera ze sobą swój pistolet i kiedy siedzi już przy stoliku, ten go uwiera. Odruchowo wyjmuje broń i kładzie na blat. W knajpie zapada cisza, a Grafik dopiero teraz orientuje się, co zrobił. Gdyby nie Elektryczny i jego znajomości z bramkarzami, nie wyszedłby z tej knajpy w jednym kawałku. 1:0 dla rzeczywistości.

Do redakcji przychodzi paczka z „Fallout Tactics". Vicor jest zmuszony zweryfikować swój dotychczasowy plan dnia i wyłuskać zeń dodatkowe 4 godziny. Od tej pory sypia już o połowę krócej.

czerwiec

Toomek i Yavor (Jarek Chrostowski) odkrywają „Tribes 2". Ten ostatni zakochuje się w grze. Podobnie jak w poprzednim miesiącu Vicor, ogranicza sen do minimum. Poza tym, nie ma innych strat w ludziach.

A nie, są. ManiAk zostaje zaatakowany w śmiałej szarży przez pojedynczego kieszcza. Walka jest nierówna – dla ManiAka. Musi szukać wsparcia w broni chemicznej i bierze antybiotyki. Reszta się z nim solidaryzuje i często wznosi za jego zdrowie toasty. Krążą pogłoski, że to zemsta Bogusia – bo muchowca po raz ostatni widziano właśnie na biurku ManiAka.

lipiec

Wydajemy w ŚGK dodatek do komputerowej wersji „Magic: The Gathering", a potem samą podstawkę (dziwna kolejność, ale tak jakoś wyszło). Manis i ManiAk zarażają się „medzikiem" i proszą Elektrycznego o konsultacje w kwestii papierowej wersji. Elektryczny rządzi, Manis bankrutuje, a kswka ManiAk wreszcie nabiera sensu.

Naczelnik gra w „Necromicon" i dostaje ataku szału, kiedy okazuje się, że gra jest na końcówce zabugowana i nie można jej ukończyć. Druga ofiara Bogusia?

sierpień

Jedziemy na wakacje. Nic się nie dzieje. Pod koniec miesiąca wracamy jeszcze bardziej zmęczeni, niż wyjeżdżaliśmy. Nie ma jak w domu.... To znaczy w redakcji.

wrzesień

Diaz i ManiAk są w swoim żywiole. Wreszcie gra dokładnie dla nich: „Operation Flashpoint". Oczywiście, obydwaj wykorzystują wszelkie możliwe środki, zawiązując w ten sposób spisek. Dzielą się obowiązkami, umawiając zarazem, że zrobią z tego tytułu grę miesiąca. Ale nie z Manisem takie numery. Bierze „Maxa Payne'a", gra kilka dni, pisze recke i podsyła bezpośrednio Naczelnikowi. A do tego osobiście zachęca go, do zagrania. I po zabawie.

październik

Bardzo rolplejowy miesiąc. Do numeru dołączamy pełną wersję „Might & Magic 6". grамy i recenzujemy „Arcanum", a na koniec wjeżdżamy całą niemal ekipą do Krakowa na Imladris, konwent fantastyczny klubu, który nazwę swoją wziął z prozy Tolkiena. Nawiasem mówiąc, wybraliśmy hotel na chybił trafił i okazało się, że to trochę lepszy akademik. W dodatku baliśmy się wziąć pokoje na parterze, znając obyczaje studentów, i umieściliśmy tam naszego kierowcę, sami zaś ulokowaliśmy się w dwóch 3-osobowych pokojach. Było ciasno jak w ulu, więc przychodziliśmy tylko na spanie. A na końcu okazało się, że na parterze były same luksusowe jedynki i nasz kierowca spędził wyjątkowo miły weekend w apartamencie. W przeciwieństwie do nas.

listopad

Zamach na WTC wydawał nam się czymś nierealnym, ale teraz jeszcze bardziej nierealne wydają się pogłoski o wstrzymaniu z powodu skojarzeń prac nad niektórymi tytułami. Ze złości popełniamy „Raport specjalny" na ten temat, zresztą pierwszy w ŚGK, dając tym początek miłej tradycji.

grudzień

Zmiana w poprzednim miesiącu szaty graficznej, a zwłaszcza loga wywołały sporo kontrowersji. Na Forum ŚGK mamy prawdziwą burzę. Spokojnie tłumaczymy, że rynek się zmienia, a chcąc na nim pozostać, musimy podążać za panującymi na nim trendami. Udaje się nam i akceptujecie nasze argumenty. Przynajmniej w większości.

W tym miesiącu swoją premierę ma nowa działka: „Arena Online", która później zamieni się w kolejne po „Konsoli" pismo w piśmie.

„Sacrifice", „Call to Power 2" Zamknięcie „PC Solution"

„Colin McRae Rally 2" Zamknięcie „Cool Games"

„Fallout Tactics", „Tribes 2", „Black & White" „Tropico", „Tribes 2" Likwidacja Cody Zamknięcie „Reseto" Zamknięcie „I/O"

Powstanie Lemon Interactive

„Max Payne"

„Arcanum"

„Commandos 2", „Red Faction"

„Empire Earth" Zamknięcie „News Service"

styczeń

W tym roku nawiedzi nas fala. Nowa fala – autorów. Bardzo nas to cieszy. Zapamiętajcie te nazwiska, bo pewnie jeszcze o nich nie raz usłyszycie: Mariusz Puzynowicz, Wojtek Stanek (Vajno), Andrzej Bazylczuk (Edward_Robot).

Do numeru dodajemy pełną wersję gry „Ubik". Lokalizacja była tu prawdziwą udręką. Po kilku miesiącach poddał się Yavor, potem także wymiękł Elektryczny i o mały włos sprawa by się rypła. Ale na szczęście Naczelnik wziął się za to osobiście i po miesiącu gra była gotowa. Tylko chłopina jakby nieco zbladł i schudł. No, ale akurat miał z czego chudnąć.

luty

Nauczony doświadczeniem, Naczelnik tym razem nie daje się wrobić i lokalizację pełnej wersji dodawanej do tego numeru („Dark Earth") i bezczelnie zwala to na Elektrycznego i baRTeSa. Do dziś za ten numer panowie najchętniej udusiliby go w ciemnym zaułku, potem utopili w rzece, a na koniec jeszcze rozjechali walcem drogowym – tak dla pewności, że są fair.

marzec

„Medal of Honor" jest cool. A ginięcie na plażach Normandii jest cool-cool. Chociaż po odrobinie refleksji dochodzimy do wniosku, że to chyba nieodpowiednie określenie.

Najpierw Elektryczny, a potem Naczelnik odkrywają grę „Gothic". Po tygodniu dołącza do nich Grafik. Na jeden miesiąc wracają czasy gry „Ambermoon", kiedy wydzwanialiśmy do siebie i wzajemnie informowaliśmy, co robimy i gdzie jesteśmy. Niezapomniane wrażenie.

kwiecień

Z każdym dniem robi się coraz cieplej i postanawiamy jak najlepiej wykorzystać ten okres. Musimy, bo po zimie urosły nam brzuchy. Dlatego wędrujemy zbiorowo na pikniki na łonie natury, a niektórzy zaczynają namiętnie jeździć rowerami. Parkujemy w redakcji (na czwartym piętrze bez windy!), więc trochę wygląda u nas, jak w sklepie rowerowym. Ale cel uświęca środki.

maj

Mamy podzielone zdania na temat gry „Jedi Outcast". Frakcja ManJAka uważa, że to niedoróbka i tandeta; frakcja Grafika – że całkiem przyzwoita produkcja. Wszyscy jednak zgodnie twierdzą, że czasy starego, dobrego „Dark Forces" odeszły bezpowrotnie.

Podobna refleksja nachodzi Vicora, gdy gra w „Heroes of Might & Magic 4", choć w tym akurat przypadku jest samotny w swojej opinii.

czerwiec

Mistrzostwa Świata w Piłce Nożnej. W redakcji ląduje telewizor. Jako jaskinia hazardu z wieloletnimi tradycjami, robimy zakłady. Niestety, główną pulę wygrywają dyletanci – Monika i Vicor. W przeciwieństwie do rozgrywek na boisku – gdzie dyletanci przegrywają i wracają do Polski. Żeby się odstresować, urządzamy własne mistrzostwa. I w nich Polska wygrywa.

Z redakcji odchodzi Elektryczny. Na orbitę wchodzi także Grafik czyli Krzysztof Wirszyłło), ale ostatecznie wciąż jest gdzieś w pobliżu. Krążą pogłoski, że to dlatego, iż obydwaj nie udźwignęli ciężaru porażki naszej reprezentacji, ale jak jest naprawdę, nikt nie wie. Aktywizuje się za to Toomek Łoboda i po metamorfozie przybiera wygląd Grafika. Dziwny jest ten Świat.

lipiec

ManJAk niespodziewanie zmienia gusta muzyczne (podobno przyczyna jest film „Hannibal"). Teraz Naczelnik w kółko słucha przy pisaniu „Aural Planet", a ManJAk – Bacha, Bethovena i Mozarta. W redakcji nie da się już żyć.

sierpień

Robimy najdziwniejszy numer w całej naszej historii. Publikujemy ekstremalne poradniki wakacyjne, są też ekscentryczne wywiady z redaktorami, a „Raport specjalny" jest o wszystkim, tylko nie o grach. Pojawia się także recka komputerowej gry reality (nowy gatunek!) pt. „Wędkowanie – Sezon 2002" oraz pierwszy fotoGRAM Manisa. Wszystko to jest dowodem, że brak urlopu potrafi jednak być szkodliwy.

wrzesień

Spodobał nam się polski MMORPG „Mimesis Online" i robimy wszystko, aby wydać go na naszym CD. Udaje się – więc jesteśmy szczęśliwi. Czytelnicy chyba też, zważywszy na ilość wejść na serwer „MO".

Tymczasem w kuchnia w obecności Vicora i Wirszyłły następuje objawienie cudu. Ów pierwszy, krojąc chleb, upuszcza niechcący nóż i... ze zdziwieniem widzi, jak ten staje dęba czubku rękojeści. I sterczy tak na środku podłogi, trzymany w pionie jakimiś mrocznymi siłami. Powiadają, że to ostatnia ingrencja Bogusia w sprawy doczesne – mentalne pożegnanie.

październik

Na horyzoncie pojawia się „Medieval: Total War". Wkrótce zwariowaliśmy na tle tej gry, o czym lojalnie uprzedzamy na okładce. ManJAk regularnie zadeptuje Arabów, Bazyl wręcz przeciwnie, Arabami zadeptuje wszystkich, a Naczelnik w kółko funduje sobie Polskę od morza do morza i jeszcze do oceanu.

listopad

Ku zdziwieniu wszystkich pewnego słonecznego dnia Grzegorz z „Cybermychy" usiłuje przeniknąć do pracowni przez zamknięte drzwi (oszklone). Próba teleportacji niestety kończy się niepowodzeniem, a Grzegorz ląduje na podłodze. Ponieważ pod drzwiami jest niewielka szpara, niektórzy z nas sądzę, że przewrócił się specjalnie i będzie próbować się przez szparę przecisnąć. Ale nie zdąża, bo baRTes posuwa się do banalnego naciśnięcia klamki i otwarcia drzwi. A mógł być Nobel za odkrycie telekinezy. A przynajmniej wpis do księgi Guinessa.

grudzień

Świąteczny numer ŚGK to numer kosmiczny. W przenośni i dosłownie. W dodatku zmieniona miesiąc temu „Arena Online" otrzymuje mnóstwo pochwał, więc baRTeS dwoi się i troi, aby jeszcze bardziej podnieść poziom. Spełniają się też nasze marzenia. Nie, nie chodzi o jubileusz, ale o plakat Lary Croft w skali 1:1. Świat jest piękny. „Świat Gier Komputerowych", ma się rozumieć.

— 2003 —

początek stycznia

Niecierpliwie czekamy na okolicznościową imprezę, która się za chwilę zacznie. Ale zanim nastąpi uroczyste otwarcie, powiedzmy już teraz (bo potem możemy nie być w stanie) – i my tam byliśmy, miód i wino piliśmy, a wszystko co widzieliśmy, tutaj Wam opowiedzieliśmy. I jeszcze nie skończyliśmy. A teraz iśmy... Tfu, to znaczy, idźmy na tę imprezę. Amen.

GADŻETOMANIA

Przez 10 lat sprezentowaliśmy Wam wiele dodatkowych gadżetów. Jedne były lepsze, inne gorsze – wszystkim jednak po równo przyświecały dobre intencje. Co więcej, staraliśmy się, aby nasza oferta była jak najszersza i jak najbardziej oryginalna. Czy udało nam się to, sprawdźcie sami. Oto spis wszystkich dodatków:

PŁYTY CD
- pierwszy CD (8/97)
- drugi CD (12/97)
- CDx1 na stałe (2/99)
- CDx2 na stałe (1/00)

PEŁNE WERSJE GIER
- Allied General (10/99)
- B-Hunter (8/02)
- Civilization 2 (6/01)
- Conquest of the New World (7/01)
- Corsairs (9/02)
- Dark Earth (2/02)
- Descent 2 (6/01)
- Homeworld: Raider Retreat (10/00)
- Lords of Magic (1/01)
- Magic: The Gathering – DotP (9/01)
- Magic: The Gathering – SotA (7/01)
- Master of Orion 2 (8/02)
- Might & Magic 6 (10/01)
- Mimesis Online (9/02)
- Mortyr (4/01)
- Original War (11/02)
- Outforce (12/02)
- Panzer General (9/99)
- Panzer General 2 (12/02)
- Rainbow Six (1/03)
- Requiem (4/02)
- Riverworld (3/01)
- Silkolene Honda Motocross (7/02)
- Steel Panthers: World at War (11/01)
- The Guardian of Darkness (2/01)
- Total Soccer 2000 (6/02)
- Ubik (1/02)
- Warm Up! (3/02)
- Zax (10/02)

TECHTOORKI
- Homeworld/Descent 3 (11/99)
- Rezerwowe Psy/Age of Empires 2 (4/99)
- Flanker 2.0/Unreal Tournament (2/00)
- Earth 2150/Battlezone 2 (3/00)
- Force Commander/Majesty (6/00)
- Freespace 2/Soldier of Fortune (6/00)
- Klawisze pod napięciem (6/00)
- Diablo 2/Starlancer (7/00)
- Gunship 2/Deus Ex (7/00)
- Skróty klawiszowe /Ściąga internauty (7/00)

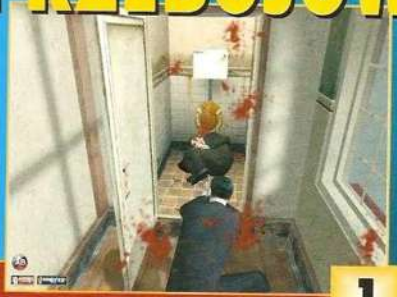
KSIĄŻECZKI
- 100 hitów (1/00)
- Earth 2150 (4/00)
- Planescape Torment (5/00)
- Matrix według Śledzia (7/00)
- Diablo 2 (9/00)

INNE
- talia kart „Magic: The Gathering" (10/00)
- gra paragrafowa „Dreszcz" (11/00)
- dodatkowy CD z demem „Magic: The Gathering" (1/02)
- plakat: Lara Croft/kalendarz 2003 (1/03)
- nalepki z filmu „Władca Pierścieni" (3/02)
- karty z gry „Thorgal" (4/02)

01 „Aliens vs. Predator 2", „Return to Castle Wolfenstein"
02 „Medal of Honor", „Silent Hunter"
03 „Gothic", „Wizardry 8"
04
05 „Jedi Outcast"
06 „Might & Magic 9", „Dungeon Siege", IM Group przekształca się w Cenegę, Mania zaczyna wydawać gry
07 „Grand Theft Auto 3", „Morrowind"
08 „Warcraft 3", Era worków pełnych prezentów
09 „Mafia"
10 „Medieval: Total War", „Neverwinter Nights", „Icewind Dale 2", Wznowienie „Top Secret"
11 „Unreal Tournament 2003"
12 „No One Lives Forever 2"
2003

HITOTEKA

NASZA LISTA PRZEBOJÓW



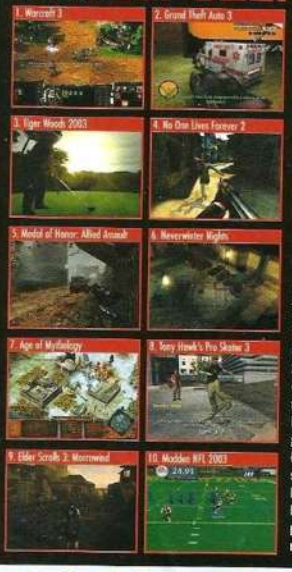
1. Mafia
2. Icewind Dale 2 PL
3. Age of Mythology
4. Tribes 2
5. Warcraft 3 PL
6. No One Lives Forever 2
7. Neverwinter Nights PL
8. Age of Wonders 2 PL
9. Aliens vs Predator 2
10. Grand Theft Auto 3 PL

NAJLEPSI W 2002

Nieprawdopodobne, ale w mijającym roku na wszystkie platformy wydano ponad 1120 gier! Ujmując rzecz statystycznie oznacza to, że miesięcznie średnio pojawiały się 93 gry, co przekłada się na 22 na tydzień. Żeby kupić je wszystkie należałoby wydać ponad 56.000 $ co oznacza jakieś 224000 zł. Ciekawe, czy znalazłby się u nas ktoś szalony na tyle, by zgromadzić taką kolekcję...

Poniżej prezentujemy listę 10 najlepiej i najgorzej ocenianych gier na PC przygotowaną przez znaną witrynę gamerankings.com. Nie każdy ma dostęp do internetu, a lista jest naprawdę ciekawa.

NAJLEPSZE:



NAJGORSZE:

1. Hooters Road Trip
2. Demon World
3. Tsunami 2265
4. Car Tycoon
5. Mall Tycoon
6. Farscape
7. Hitchcock: The Final Cut
8. Pac-Man All-Stars
9. Might & Magic 9
10. Civilization 3: Play The World

Zadziwiająca jest dla nas bardzo wysoka pozycja gier sportowych takich jak Tiger Woods 2003 i Madden NFL 2003. Cóż, ani golf, ani rugby nie są w naszym kraju zbyt popularne. Jednocześnie byliśmy zdumieni niezwykle niską pozycją Might & Magic 9. Nam ta gra szalenie się podobała, ale jak widać większości nie. A zwycięzca? Nawet jeśli ktoś nie lubi RTS-ów, to jednak musi przyznać, że Blizzard gry robi perfekcyjne.

Najlepiej sprzedające się tytuły

(30.12.2002 – 5.01.2003) (grudzień)

EMPIK
www.empik.pl

1. Harry Potter i Komnata Tajemnic
2. The Sims: Zwierzaki
3. Medal of Honor: Allied Assault – Spearhead
4. Neverwinter Nights
5. Elder Scrolls 3: Morrowind
6. Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia PL
7. Mafia
8. The Sims: De Luxe
9. Hegemonia
10. FIFA 2003

TimSoft
www.timsoft.pl

1. The Sims: Zwierzaki PL
2. Medal of Honor: Allied Assault – Spearhead Harry
3. Potter i Komnata Tajemnic PL
4. Elder Scroll 3: Morrowind PL
5. Half Life + CounterStrike
6. Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia PL
7. Hotel Giant PL
8. Bob Budowniczy: Damy Radę? PL
9. FIFA 2003
10. HoM&M4: Gathering Storm PL

timsoft.pl

SKLEP INTERNETOWY Z GRAMI I NIE TYLKO...

nowinki

kody do gier

linki

porady

recenzje

solucje

forum

TANIEJ!! PRZEZ INTERNET TANIEJ!!

Prowadzimy także sprzedaż Hurtową.
Sklepy i kawiarnie internetowe prosimy o kontakt
e-mail'em: hurt@timsoft.pl

TANIEJ!!

partner internetowy
GRY OnLine
www.gry-online.pl

SKLEP WYSYŁKOWY

TimSoft COMPUTER SOFTWARE ®

(0-94) 346-11-57
e-mail: sklep@timsoft.pl

Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 27 grudnia 2002. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,99 zł. Przy zamówieniach na kwotę poniżej 39 zł doliczamy dodatkowo koszty manipulacyjne w wysokości 5,95 zł. Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet: www.timsoft.pl Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartach pocztowych, koniecznie z dopiskiem S-01 na adres: TimSoft, 75-016 Koszalin skr. pocztowa 211.

CENNIK GIER PC CD-ROM

[illegible]

Tell Me More ANGIELSKI to milowy krok w nauczaniu języków, wyposażony w system rozpoznawania mowy, który pozwala komputerowi zrozumieć Ciebie, jak i odpowiedzieć Tobie! To Twój wyjątkowo cierpliwy, prywatny nauczyciel, który poprawi każdy błąd oraz zasugeruje co należy jeszcze poćwiczyć.

Tell Me More NIEMIECKI to milowy krok w nauczaniu języków, wyposażony w system rozpoznawania mowy, który pozwala komputerowi zrozumieć Ciebie, jak i odpowiedzieć Tobie! To Twój wyjątkowo cierpliwy, prywatny nauczyciel, który poprawi każdy błąd oraz zasugeruje co należy jeszcze poćwiczyć.

Tell Me More FRANCUSKI to milowy krok w nauczaniu języków, wyposażony w system rozpoznawania mowy, który pozwala komputerowi zrozumieć Ciebie, jak i odpowiedzieć Tobie! To Twój wyjątkowo cierpliwy, prywatny nauczyciel, który poprawi każdy błąd oraz zasugeruje co należy jeszcze poćwiczyć.

MATEMATYKA+ GIMNAZJUM Program dla wszystkich klas gimnazjum. Składa się z 2 części: ZADANIA - kilkaset zadań w różnych wersjach ze szczegółowymi i przystępnymi wskazówkami. TESTY - setki pytań testowych, składających się na TESTY KOMPETENCJI z możliwością symulacji TESTU KOMPETENCJI.

HISTORIA+ GIMNAZJUM Multimedialny program wspomagający naukę historii. Zawiera ponad tysiąc pytań testowych z całego zakresu gimnazjum. Setki fotograficznych reprodukcji, rzeźb, map, dokumentów i zdjęć, obszerne, interaktywne kalendarium oraz funkcja **KLASÓWKA**!

POZNAJMY SIĘ!

KONKURS Z OKAZJI 10-LECIA ŚGK

Witajcie!

Kilka miesięcy temu poprosiliśmy Was o napisanie listów, w których przedstawilibyście, w jaki sposób i kiedy rozpoczęła się Wasza przygoda z ŚGK, czym się interesujecie i co obecnie porabiacie. Otrzymaliśmy od Was bardzo dużo odpowiedzi. Niestety, nie zdołamy ich wszystkich (a szczególnie w całości) umieścić w tym numerze pisma, dlatego też kolejne listy pojawią się na naszej stronie www.sgk.com.pl. Aha, wszyscy, którzy wzięli udział w naszej zabawie otrzymają od nas nagrodę – grę komputerową, oczywiście. Jak uczestować, to ucztować.

Historia ŚGK okiem historyka

...stało się to pod koniec 1996 lub na początku 1997 r. Mniej więcej wtedy kupiłem swojego pierwszego peceta i zacząłem rozglądać się za pismem, które mogłoby być moim przewodnikiem po grach ukazujących się na tą platformę. Przez moje ręce przeszło wtedy wiele pism, jednak wybrałem „Świat Gier Komputerowych" z jednego podstawowego powodu. Pismo to wyróżniało się na tle reszty przede wszystkim językiem – językiem, który brzmiał dużo poważniej od slangu, jakim posługiwała się konkurencja (a przynajmniej większość spośród niej) i który po prostu znamionowała kultura...

Mam 27 lat, z wykształcenia jestem historykiem (interesuję się głównie średniowieczem, a im bliżej współczesności, tym gorzej), uwielbiam podróże, zabytki, zbieram materiały na temat zabytków na liście Światowego Dziedzictwa Kultury i Natury UNESCO. Jeśli chodzi o moje inne zainteresowania, to są nimi głównie piłka nożna (od 13 lat staram się być na wszystkich meczach mojego ukochanego Hutnika Kraków, mimo tego że dziś ma on już spore problemy nawet w III lidze) oraz muzyka – zwłaszcza zespół „Skaldowie", którego twórczość uwielbiam.

Marcin „TexMurphy" Leśniakiewicz

Gdzie się podzieli „nasi chłopacy"?

Kupuję „ŚGK" już ładne siedem lat, więc zdecydowanie ponad połowę Waszego żywota, czasem z niepokojem śledzę pewne zmiany, lecz ogólnie staracie się trzymać formę i nie dajecie się zgnieść przez rynek tandety i kolorowych obrazków (choć ostatnio co nieco ich przybyło – tu postulat: więcej plakatów z facetami; jest kalendarz z Larą i „Naszymi dziewczynami", a nasze chłopaki gdzie, pod ziemię się schowali czy na wojnę poszli?). Jestem z Wami i oby tak dalej.

Katarzyna Hrynkiewicz vel Karen Ripper

Dzieje (nie)typowego gracza

Na początku był więc chaos ... nie to nie to, ... słowo ...., eee też nie to. O już wiem. Na początku była Amiga. Potem wiadomo: gry, nowi kumple no i oczywiście współpraca w zdobywaniu gier. Najśmieszniejsze było jednak to, że ja, jako jedyny miałem sprzęt na tyle górujący nad okolicą, aby wszystkim opłacało się w niego inwestować. Oczywiście nie bezpośrednio. Jednak skąd brać informacje o grach w czasach nie tyle ciężkich, co od informacji raczej wolnych. Ja nadal kupowałem więc gry na oślep, jednak znajoma brygada – idąc z postępem – zaczęła inwestować w prasę tematyczną. O „ŚGK" nie było z początku jednak mowy, nie tyle z racji zawartości, co raczej dostępności. Jako że moje urodzenie datowane jest na 84 rok, z początku docierały do mnie same gry, więcej nie było mi trzeba – zresztą jak czyta dziecko w drugiej klasie podstawówki każdy wie.

Lecz z czasem człowiek nabiera rozumu, tak jak i zresztą umiejętności czytania. Na datę tą przypadło wydanie numeru 1/96 z recenzją *Wormsów* i zakup wyżej wymienionego przez jednego z kumpli. Mijały kolejne miesiące, a ja nadal tylko pożyczałem owe tajemnicze pismo, z tym tylko że oddawałem właścicielowi, za każdym razem dokładniej przeczytane. Nadszedł jednak nr 5/96 i olśnienie, po którym niezwłocznie popędziłem, by kupić swój pierwszy, własny egzemplarz. Nie minął tydzień, a numer był dokładnie przeczytany w tą i z powrotem. W słuszności inwestycji utwierdziłem się miesiąc później, gdy w dziale Retro czytałem solucje do *Flashbacka*, ech co to były za czasy. Potem było już z górki, prenumerata i z głowy.

Tak minęły kolejne lata, potem przeprowadzka i dodanie płyty CD. Jak to jest z płytką i listonoszem, z manią wpychania paczki do skrzynki, każdy wie. Czas leciał dalej lecz już bez prenumeraty, z tej zrezygnowałem dla dobra „talerzyka"... i tak to leciało. Jest więc dzień dzisiejszy, a ja, cóż nadal całymi dniami przesiaduję przed komputerem, może nieco innym niż przed laty, ale jednak. Jestem też stałym bywalcem na internetowym forum „Świata Gier Komputerowych", na którym mam pewnie równie wielu znajomych, co w moim mieście. Spędzam tam praktycznie cały swój wolny czas, którego ostatnimi czasy i tak mam zadziwiająco mało. Co do innych zajęć, pomyślmy... Zacznijmy od tego czego nie ma, czyli sportu, no chyba że do powyższego można zaliczyć letnie i nie tylko, wyprawy w góry, to jak najbardziej. A dalej, cóż jak na gracza przystało praktykuję inne formy zabijania czasu, najczęściej oparte na szeroko rozumianej fantastyce. Zaliczyć do tego można wiele: klasyczne RPG, karcianki, książki czy może po prostu dyskusje.

Arkadiusz „Dragon_Warrior" Grzeszczak

Z ŚGK... lepsze stopnie w szkole

10 lat, niestety dla mnie są to tylko dwa lata. Najpierw jednak było „CDA" (kilka numerów) lecz humor w nim był trochę naciągany i męczący. Gdy miałem kupować nowy numer „CDA" zobaczyłem w kiosku za szybą wystawiony właśnie ŚGK, pomyślałem, że co mi szkodzi sprawdzić – to był numer 5/00 z płytką i przewodnikiem do gry *Planescape Torment*, który później bardzo mi się przydał. Od tego zaczęła się moja piękna przygoda ze „Światem Gier Komputerowych". Może to was zdziwi, ale dzięki waszemu pismu poprawiła się moja średnia ocen – bo jednak 6 z informatyki trochę ją podnosi.

Kamil „Neo" Wiśniewski

Gazeta w deszczu

To już dziesięć lat jesteście, niesamowite muszę powiedzieć. Szkoda tylko, że nie byłem z Wami od początku, bo moja przygoda z „ŚGK" zaczęła się z numerem 3-4/96. Później jakoś zapomniałem o Was, na jakiś rok czasu, poświęcając się nowej pasji kupowania komiksów i... przerysowywania z nich rysunków. Jednak coś sprawiło, że przyszły wakacje, a ja jechałem poza miasto. No tak wypoczynek – wypadało zatem nie popaść do końca w analfabetyzm i coś sobie na łonie natury poczytać. Poszedłem do kiosku (strasznie lało) i kupiłem ŚGK nr 7/98. Pierwsza recenzja, którą z niego wyczytałem był UT-ek, a dalej to już poleciał cały numer. I tak to się zaczęło. Przyszedł sierpień – kolejny numer i wrzesień, październik, listopad... aż do dziś.

A co dziś? Dziś stuknęła mi 16. Na co dzień uczę się w liceum i mam coraz mniej czasu na granie w RPG i pisanie opowiadań.

Maciej „Keicam" Pawłowski

ŚGK twórcą nowych teorii?

Jestem z Wami od numeru 9/97. Wydaje mi się, że to Wy przekształciliście z początku nieliczne jednostki nazywane dziwakami w nową subkulturę. Chodzi mi tu o Graczy – bardzo przypadł mi do gustu Wasz żartobliwy obraz roztrzęsionego, chudego (lub grubego) chłopaka z dziwną fryzurą, który gra 14 h/dobę i którego naturalnym przedłużeniem dłoni jest joystick.

To Wy zaprzeczyliście teorii, że Gracze nie robią nic, że gry nie rozwijają, że jest to tylko durna zabawa ucząca młode pokolenie nienawiści i przemocy. Udowodniliście, że jest to świetne hobby, pasja, zainteresowanie, które można rozwijać, a nawet sposób na życie (ktoś nawet zaryzykował kiedyś, że jest to wręcz sztuka).

Lechu

16 lat uzależnienia

Tak, jestem nałogowym graczem. Wpadłem w ten „nałóg" mając 6 lat kiedy to rodzice pierwszy raz zaprowadzili mnie do salonu gier. Pamiętam jak dziś – pierwszą grą, w którą zagrałem była *Pole Position*. Tak się zaczęła moja przygoda z grami. Rodzice kupili mi komputer (Atari 65XE). Zacząłem czytać różne czasopisma. Wtedy jeszcze nie było „ŚGK". Kiedyś jednak musiał nastąpić ten moment – kolega pożyczył mi gazetę z opisem *Settlersów*. Bardzo mi się spodobało pismo i postanowiłem je kupować. Mój pierwszy numer ŚGK to 3/94 i mam wszystkie od tamtej pory.

Moją pasją od najmłodszych lat jest motoryzacja i pewnie dlatego ulubionym gatunkiem gier są wszelkiego rodzaju wyścigi. Mam 22 lata i jak do tej pory nie znudziło mi się granie – więc chyba już tak zostanie do końca mojego życia.

Hubert „Kalten" Danik

Nałóg przechodzi na rodziców

Mój komputer ma się dobrze i nie narzeka na nudę. Karmię go najlepszymi produkcjami i obaj bawimy się świetnie, chociaż ostatnio nie mogę poświęcać mu tyle czasu co kiedyś – wielkimi krokami zbliża się matura (zresztą komp pomaga mi w nauce). Ostatnio z napędu nie wyjmowałem *Panzer General 2*, co odbiło się w wypracowaniu z polskiego, ale nie narzekam – nie jest źle.

Moja mama za to, mając do dyspozycji poprzedniego peceta, zaczyna grać w coraz to bardziej wartościowe gry. Jest teraz na etapie *Baldur's Gate 2* i całkiem nieźle jej idzie (w trybie łatwym, oczywiście).

Gratulacje!!! 10 lat, to długo – gdy wydany został pierwszy numer miałem 9 lat, więc ukazujecie się ponad pół mojego życia. Jak każde nawet dziecko wie, postęp w branży przez 10 lat był przeogromny i nie muszę podawać nawet przykładów. Mogę chyba napisać, że to 10 lat świetlnych (wiem, że to miara odległości – tak daleko zaszło pismo przy prędkości rozwoju komputerów) i co najważniejsze, to przecież nie koniec, a dopiero początek (mam nadzieję).

Marcin Duda

Na poważnie i wesoło

Miło, że „ŚGK" istnieje. Pamiętam niektóre okładki jego pierwszych numerów. Wypada życzyć dalszej twórczej obecności (co najmniej takiej jak „Nowa Fantastyka", która święci 20 lat istnienia na rynku), a tym którzy odpowiadają za jego kształt – radości i satysfakcji z „aktu tworzenia". I życzyć zachowania swojego unikalnego stylu.

Damian Kopeć

„Fraszka na ŚGK"
Każdy Twój bit mieści
– ciekawą formę i maksimum treści.
Fraszka na laureata
Choć 10 lat mija, Ty wciąż piękny i przebojowy
ŚGK – jubileuszowy

Na kolejne lata
Choć to się i w głowie może nie mieści
Żyj nam jeszcze lat... 20, 30, 40-ści!!!

„ŚGK erotyk krótki współczesny"
Nie... nie czytam jeszcze... chłonę,
oczy niespokojne, spragnione.
Nowy numer, świeżo wydany
leży taki...
nie przeczytany.

Jak widać na poniższych zdjęciach, dzięki naszemu czytelnikowi „ŚGK" dociera wszędzie, gdzie to jest tylko możliwe.

ŚWIAT WEDŁUG MANJAKA

Jeszcze dziesięć lat

Amerykanie przełożyli agresję na Irak na ten rok, bo w zeszłym zabrakło im kasy w budżecie wojskowym. Media stają na głowie, by tej planowanej napaści nie nazwać po imieniu, tylko „interwencją" czy „misją militarną", jeszcze trochę i znowu będzie mowa o humanitarnych bombardowaniach. I ta koalicja antysaddamowa, połączmy nasze siły, bo nas jest tylko stu, a on aż jeden. I bajki z książeczki ONZ, gdy przecież „nasza jest krew, a ich jest nafta". Do tego bin Laden, koreański program atomowy, tornada, wulkany, przestarzały sprzęt dla polskiej armii i prawem kaduka wprowadzane horrendalne opłaty za nasze pseudoautostrady. Nietrudno przegapić taki drobiazg, jak dziesięciolecie istnienia „Świata Gier Komputerowych".

Czym jest dziesięciolatek? Dwa diametralnie różne obrazy się malują. Z jednej strony – dziesięciolatek to wesoły, rozbrykany dzieciak, który strzela pierwsze bramki na boisku przed szkołą i podbija pierwsze państwa w *Civilization*. Z drugiej strony, w branży komputerowej – to wieki całe, zgrzybiałość, sędziwość i zmurszałość. Gdzie te Amigi z tamtych lat, *Wing Commandery* i *Doomy*... Dziesięć lat ŚGK to nie byle co; dość powiedzieć, że żadnemu innemu pismu w branży się to nie udało. Wiadomo, recesja, zmiana profilu odbiorcy, rozwój internetu i te sprawy. Przetrwać to sztuka, a konkretniej – nieustająca tragifarsa z didaskaliami autorstwa Charlesa Darwina. Z tych dziesięciu lat istnienia pisma, ja z nim współistnieję lat prawie siedem. I na tym dość wspominania, o tym, jak wyglądała ta dekada przeczytać można w innym miejscu.

Zastanówmy się, jak może wyglądać następne dziesięć lat.

Zakładając oczywiście, że pomylił się Nostradamus, że nie mieli racji Majowie, i że astronomowie, którzy wyliczyli tor komety zmierzającej prosto w naszą stronę też coś pokręcili – w jakim kierunku rozwijać się mogą pisma o grach? Bo że rozwijać się będą, to pewne; wystarczy wziąć dowolny magazyn z naszej branży sprzed kilku lat, i dzisiaj – pozmieniało się bardzo dużo, od układu działów, kolorystyki i sposobu przedstawiania grafik, po objętości, format czy wygląd okładek, które onegdaj reklamowały zawartość numeru, a dzisiaj skupiają się na prezentowaniu zawartości cedeków z pełnymi wersjami gier. Wszystko się zmienia, wiedzieli to już starożytni, i tylko ta prawda pozostała niezmieniona od ich czasów.

Jakich zatem zmian można spodziewać się w najbliższych latach. Na pewno nie takich, które dotyczyłyby formy pisma – żaden internet nie zastąpi słowa drukowanego, choćby dlatego, że w internecie większość tekstów to śmieci (wystarczy spojrzeć na mnożące się jak grzyby po deszczu sieciowe „magazyny", tworzone przez ludzi z trudem zachowujących zasady ortografii, o gramatyce nie wspominając). Jednak internet będzie w coraz większym stopniu zaspokajał potrzeby rynku masowego: zamiast kupić pismo z grą, ściągnie się ją przez DC++, a opinie o grach znajdzie się na grupach dyskusyjnych – to sprawi, że nakłady pism będą szły w dół. Nie grozi nam jednak raczej całkowity uwiąd rynku prasy „growej"; żadnego monitora nie weźmie się do poczytania w łazience, żadnym nie zabije się komara na ścianie ani nie rozpali się grilla. Z tychże samych powodów nieprędko, jak mniemam, przyjmie się „elektroniczny atrament" (www.eink.com) – wynalazek rodem z powieści science-fiction, ale jak na razie ciut zbyt ekstrawagancki, by zastąpić tradycyjne nośniki prasy.

Mniejsze nakłady, zapewne mniejsza objętość kosztem większej częstotliwości wydawania, być może odwrót od wydawania wersji z CD i pełną wersją gry (bo internet) to jedna strona medalu. Druga – to zmiana stylu pisania, nakierowana na zmieniające się style wśród młodzieży. Aktualnie większość pism stara się trzymać prawideł poprawnej polszczyzny, bez slangu ulicy, ale w chwili, gdy dzisiejsi miłośnicy hiphopowych bełkotów i internetowej mody na pakowanie smajli gdzie popadnie (bo łatwiej przecież zamiast napisać coś dowcipnie, wpakować dwukropek i dwadzieścia nawiasów, że niby ha ha ha), zaczną wypierać starą gwardię z redakcji pism o grach, siłą rzeczy zaczną pisać tak, jak się nauczyli mówić – i gry nie będą już „utrzymane na wysokim poziomie" tylko „wypasione", grafika miast „dopracowana w najdrobniejszych detalach" – „odwalona total na maksa", a muzyka „super disko dżambo że aż szmule piszczą". Do tego w ogóle tekstów będzie mniej, a więcej grafik, bo czytanie męczy, a po co czytać jaka jest gra, skoro można to zobaczyć.

Odgadywanie przyszłości to zabawa podobna do gry w ruletkę, tylko że wygrane mniejsze – może stać się tak, jak piszę, może być zupełnie inaczej. Wierzę wszelako w to, że jak przed dziesięciu laty istnieli zapaleńcy, w komputerowej rozrywce odnajdujący nie tylko sposób na zabicie czasu, lecz także przygodę wyobraźni, podróż do innych światów – tak samo istnieją oni dzisiaj, i będą istnieć za dziesięć lat. Mogą zmienić się technologie i stylistyka, przekątne monitorów i numerki DirectX-ów, ale potrzeba przeżywania przygód będzie wciąż taka sama – i tak długo, jak będą gry, będą gracze. Będziemy my.

ManJAk

KLASYKA LEKTURY SZKOLNEJ - TEN OBCY

...One, two, three...

...four, fife, six, seven, eight, nine...

...and at last - ten obcy.

by Manis fotoGRAM

GABINET OSOBLIWOŚCI

UNI(O)FIKACJA WEDŁUG UFO

Czy na podstawie prostej gry komputerowej można sobie wyrobić światopogląd o takim NATO albo Unii Europejskiej? Kto patrzy oczami i słucha uszami – nic nie zobaczy i nie usłyszy. To dobre dla zwierzaczków. Zmysłem sapiensa jest Rozum. Dam przykład wyciągania właściwych wniosków. Niech będzie MASTER OF ORION.

Mamy w tym kosmosie kilkanaście ras. Twórcy pogłówkowali, żeby świat obfitował w bogactwo form. Są więc Darlokowie – superzłodzieje z flotą pomykającą w niewidzialności, Gnole – szczęściarze i handlarze, Silikoidzi żrący kamienie, cyber-Meklary latający battleshipy w walce, jest Burłaki – piechociarz w koszarach ciężkiej grawitacji, ITD, ITP.

Wszystko pięknie. Gramy. Każda rozgrywka jest inna. Taktyka zależy od najbliższych sąsiadów. Rasy posiadają własną mentalność i temperament, więc i Twoja wobec nich polityka obarczona jest sporą gamą uprzedzeń. Jak wypowiesz wojnę – każda kampania jest inna, gdyż kosmiczne cywilizacje posiadają naturalne preferencje rozwoju naukowego, z czego wynika umiłowanie określonych rodzajów broni, konstrukcja statków i taktyka w starciu. Gra idealna? Do pewnego stopnia. Ta gra swoje walory ujawnia tylko na przeciętnym poziomie trudności. To kiepskie wyzwanie dla doświadczonego gracza, który szybko przestawia się na HARD albo IMPOSSIBLE. I co ma z tego?

Program błyskawicznie wynajduje broń ostateczną – demokrację. Na planszy wszechświata pojawia się coś w rodzaju Kosmicznych Stanów Zjednoczonych albo wystrzelonej na orbitę Unii Europejskiej, z opiekuńczymi ramionami sprawiedliwości – ONZ i NATO. Odtąd wszystkie rasy mają w zadku własne obyczaje i upodobania, błyskawicznie nawiązują wymianę handlową i naukową, jeden wynajduje rurkę, drugi w rurce światełko i już wspólnie mają laser. Jak nie wyjdzie współpraca – kradniemy na potęgę i mamy pełną obfitość. Nawet Silikoidy, zamiast żreć kamienie, mogą sobie zafundować hydroponiczną farmę, a w chacie żonę Hilary.

Wszystkie rasy są takie same. Wszystkie statki są identyczne. Każdą planetę broni ten sam zestaw broni. Wszyscy wiedzą wszystko. A jak zadrzesz z którymś z sojuszników, to zagłosują przeciwko Tobie w galaktycznym ONZ, bo jesteś osioł zamiast być wielbłądem. Poza tym żujesz tytoń i puszczasz mydlane bąki. To nam uwłacza. Naucz się żyć jak człowiek. Jesteś galaretą? To się zapakuj w gustowną dmuchaną lalę. Tak będzie sprawiedliwie i estetycznie. Ślicznie – demokratycznie.

Trochę tylko nudno. Tak mi się zalągł koltun we łbie, że demokracja to ustrój, który pragnie dorównać biblijnemu Stwórcy. Jak jest w Piśmie Świętym? Stworzył nas na Swój obraz i podobieństwo. Demokracja też pragnie resztę świata uszczęśliwić na swój obraz i podobieństwo. Lecz dobry i mądry Bóg, jako czynnik mutagenny dodał nam jeszcze wolną wolę. W tej materii demokracja daje nam NATO.

I kto mi powie, że komputerowe gry niczego nie uczą?

Vicor

MIĘDZY NAMI, GRACZAMI...

Jubileuszowe gdybanki

Zdarzyło się kiedyś, że rozważaliśmy w redakcji, co by było, gdyby „Świat Gier Komputerowych" poszedł inną drogą i nie zrobił tego, czy tamtego albo zgoła gdyby go nie było w ogóle? Jak potoczyłyby się losy branży? Czy miałoby to jakieś znaczenie dla środowiska graczy? Gdzie bylibyśmy my?

Najłatwiej zacząć od końca czyli od wersji, kiedy ŚGK nie zaistniał w ogóle, a my żyjemy w alternatywnych światach. Najłatwiej, bo gdzie nas pchało fatum, wiemy bardzo dobrze. Ja dla przykładu miałem szansę zostać dziennikarzem w pismach kulturalno-społecznych, pnącym się powoli acz nieustannie po szczeblach kariery. Może bym pisał nawet o tym, że gry komputerowe niszczą psychikę młodych ludzi i są z gruntu złe. Bazyl pracowałby pewnie w rodzinnej firmie, która zajmuje się telefonizacją wsi i małych miasteczek i szastałby forsą na lewo i prawo. ManiAk i Elektryczny jak nic byliby dziś doktorami anglistyki, zaś Alien – może nawet profesorem i to w dowolnej dziedzinie. Niedźwiedź siedziałby gdzieś na barykadach jako korespondent wojenny i liczył na Pulitzera, bo gnało go w tę stronę aż strach, podobnie jak Krzysztofa zwanego Grafikiem, który zawsze chciał zjechać cały świat, robiąc fotoreportaże. Manis siedziałby w polityce, BaRTeS w handlu, a Śledziu w knajpie. Wszystkim nam żyłoby się lepiej i dostatniej, ale nie czułbyśmy spełnienia, które w magiczny sposób przenika nas od lat zawsze po wydaniu kolejnego numeru ŚGK. No i nie mielibyśmy tyle frajdy z grania.

A gdyby ŚGK jednak istniał, ale inaczej się rozwijał? No cóż, można założyć kilka wariantów, choć każdy z nich jest bardzo ryzykowny. Przede wszystkim moglibyśmy od samego początku mieć 200.000 nakładu, być w całości w kolorze i mieć taki zespół, jak kilka lat później. Przy zachowaniu tego samego procenta sprzedaży, co w pierwszych numerach, sukces byłby po prostu miażdżący dla konkurencji. Prawdopodobnie w ogóle nie powstałyby „Secret Service", „Gry Komputerowe", „Gambler" oraz „Reset", a nawet jeśli, to zepchnięte by były wraz z „Top Secretem" na margines. Ale czy taka wersja zdarzeń zadowalałaby wszystkich? Oferta czasopism byłaby przez to o wiele uboższa, a nam jak amen w pacierzu odbiłaby szajba z powodu sławy i ostatecznie ŚGK nie byłby dziś tak wspaniały, jak jest.

Może więc inna droga. Powiedzmy, że zorganizowalibyśmy własne targi gier komputerowych. Uwierzcie mi, były takie plany, ale na szczęście nic z nich nie wyszło. Dlaczego „na szczęście"? Ponieważ nic tak nie niszczy klimatu pisma, jak właśnie podobna impreza organizowana pod własnym szyldem, czego dowodem był „Gambler".

A więc może jeszcze inaczej. Powiedzmy, że nie podejmujemy w swoim czasie kilkumiesięcznej zmasowanej akcji antypirackiej i świadomość graczy nie podlega żadnym wpływom (bo nikt wówczas nie miał odwagi krytykować publicznie piractwa), a przemiany w Polsce zachodzą znacznie wolniej. Może wcale? Giełdy kwitną w najlepsze, polscy dystrybutorzy odnoszą spektakularne porażki i likwidują działalność, gracze nie wiedzą, co to porządna instrukcja, lokalizacja, strefa niskich cen. Albo wiedzą, ale o wiele, wiele później.

Mogliśmy jeszcze nie zgodzić się na (nie)Porozumienie i wówczas era pełnych wersji gier dołączanych do czasopism rozpoczęłaby się o rok wcześniej. Parę pism być może padłoby szybciej, parę – utrzymało się dłużej. Rynek rozchybotałby się na długo przed tym, zanim był na to gotowy.

Mogliśmy nie wchodzić w modę dołączania wspomnianych wcześniej pełnych wersji, a wtedy rynek może nie uległby deformacji lub uległby, ale gracze nie mieliby w swoich zbiorach wielu wspaniałych gier w oryginale.

Mogliśmy nie wydawać „Top Gamesa" i pewnie „Extra Gra" miałaby mocniejsze wejście, po niej zaś na rynek prasowy weszliby inni dystrybutorzy i zrobiłby się bałagan nie do opisania.

No i przede wszystkim mogliśmy wiele razy się poddać i zawiesić działalność, a wówczas konkurencja z lubością zacierałaby ręce, bez refleksji jednak, że odchodzi ktoś, kto ich nieustannie mobilizował do podnoszenia poziomu – podobnie jak oni nas mobilizowali przez te wszystkie lata.

Mogliśmy to wszystko zrobić, jak mogli zrobić koledzy z konkurencji, którzy też pewnie zastanawiali się nie raz, jakby to było, gdyby ich losy potoczyły się inaczej. Ale się nie potoczyły, dlatego wszystkie te scenariusze – czarne i różowe – nie mają większego znaczenia. Stało się, jak się stało i jesteśmy, jacy jesteśmy. Jak to kiedyś określił jeden z Czytelników w liście o ŚGK, istniejemy niczym latarnia morska, wskazująca zawsze dobrą drogę; niczym piramidy będące świadkami dziejów starych i nowych; niczym Słońce i Księżyc wędrujące po niebie od zawsze. Heh, aż tak poważnie to może nie jest, ale faktycznie widzieliśmy sporo i przeżyliśmy sporo. Czasem czujemy się z tego powodu niczym dostojni matuzalemowie, ale że krew w nas gorąca, przy pierwszej lepszej sposobności zaraz z powrotem siły nam wracają i przemieniamy się w beztroskich gości podnieconych każdym szczegółem w jakiejś nowej grze. Nie da się jednak ukryć, że nasza redakcja jest dziś niczym stateczny mężczyzna, który ze stoickim spokojem obserwuje wszystkie miłe i niemiłe wydarzenia w branży; widząc jak ludzie przychodzą i odchodzą, jak pisma rodzą się i upadają, jak gry podbijają serca graczy i toną w zapomnieniu. I wciąż bawimy się, omijając wszelkie rafy afer i awantur. Bo to wszystko to przecież zabawa. Niezwykła gra. A my i Wy jesteśmy jej częścią.

Gracz

PS. Powyższy tekst chciałbym poświęcić wszystkim tym, którzy nie dotrwali do 10 urodzin ŚGK – tak naszym współpracownikom, jak i kolegom z konkurencyjnych pism.

FRAKCJA 3D

Opracowali: *Bazyl i sYs/yavor*

WIEŚCI

Pod koniec ubiegłego roku w Internet C@fe w Legionowie odbyły się zawody w *Counter-Strike'u*. Zgłosiło się 16 pięcioosobowych zespołów. Zgodnie z regulaminem rozgrywki prowadzone były w dwóch grupach – po osiem zespołów w grupie. Na czele grupy stały klany, które miały najwyższą pozycję w ClanBase, to jest Arcy i KMB. Przed meczem liderzy odrzucali po jednej z map wytypowanych do rozgrywek grupowych, rozgrywali mecz na mapie trzeciej. Każda połowa mapy rozgrywana była w systemie Max Rounds 12. Do finału weszły po dwie drużyny z każdej grupy.

Lista uczestniczących klanów: Arcy, KMB, reV, Blood] [Frag, Chicken, Bridge Burners, Art Net Cafe, EJW, TOP2, 5K, MGTL, deniM, SISU. Walkowerem przegrali: Flip Mode Squad, Menels in the dark, freedom. Do finału weszły klany: Arcy, EJW, deniM, SISU.

Wyniki turnieju:

I	miejsce	ARCY
II	miejsce	EJW
II	miejsce	SISU
IV	miejsce	deniM

Nagrodą za I miejsce było 1000 PLN i gry komputerowe, pozostałe drużyny otrzymały tylko gry.

Starsi miłośnicy komputerowej rozrywki z pewnością pamiętają grę *Postal*. Ukazała się ona w 1998 roku i choć sama w sobie nie była niczym nadzwyczajnym – można ją opisać jako izomteryczną strzelaninę z dość przeciętną grafiką – narobiła sporo szumu. Dlaczego? Z prostego powodu – cała jej fabuła sprowadzała się do jednego: strzelania do wszystkiego co się rusza, a zwłaszcza do ludzi. Pod względem liczby brutalnych scen *Postal* mógł spokojnie rywalizować z takimi „hitami" jak *Carmageddon* i *Blood 2*.

Firma Running With Scissors, twórca gry, nie zarzuciła swojego starego pomysłu i obecnie pracuje nad drugą częścią *Postala*. Będzie on zupełnie inny od swego pierwowzoru – przynajmniej pod względem graficznym. Przede wszystkim zmieni się formuła gry: zamiast izometrycznej perspektywy otrzymamy FPP napędzane najnowszym enginem *Unreala*. Po drugie, znacznie ulepszony zostanie tryb multiplayer. Po trzecie będzie możliwe tworzenie własnych map. Nie zmieni się tylko jej główne założenie, czyli możliwość strzelania do wszystkiego co się rusza. Tym razem będziesz musiał jednak decydować, czy pozostać spokojnym obywatelem, czy też wpaść we wściekłość. Jako zwykły człowiek walczący z przeciwnościami losu takimi jak nieuprzejmy sprzedawca w sklepie, będziesz miał wolną rękę, czy chcesz przełknąć zniewagi i spokojnie odejść, czy też wpaść we wściekłość i zrobić armageddon.

Czy w końcowym produkcie zastanie zachowane to bardziej racjonalne podejście do przemocy? Trudno powiedzieć zważywszy, że jedno z pierwszych dem przedstawiających możliwości engine'u *Unreala* w postalowym wydaniu ukazywało człowieka biegnącego z kanistrem benzyny, rozlewającego ją dookoła parady szkolnej, a następnie podpalającego. Totalna masakra. Czy jednak po ostatnich atakach terrorystycznych takie sceny nadal będą śmieszyć?

Postal 2 ma się ukazać jeszcze w tym roku i na pewno będziemy informować o postępach prac nad tą jakże kontrowersyjną grą. ❐

JESZCZE KRWAWSZY POSTAL 2

FIRESTARTER – SUPERENGINE ZE WSCHODU

Firma GSC, ta sama, która stworzyła *Codename: Outbreak* pracuje obecnie nad nową grą FPP zatytułowaną *Firestarter*. Jej akcja rozgrywać ma się w 2010 roku, kiedy to popularna staje się gra komputerowa rozgrywająca się w wirtualnym świecie. W wyniku zawirusowania systemu program ten staje się nagle śmiertelną pułapką i gracz ma tylko 48 godzin by się z niego wydostać.

Abstrahując od tej fantastycznej fabuły, *Firestarter* zapowiada się interesująco z powodu użytego w grze engine'u. Nazwany po prostu Firestarter, ma on korzystać przede wszystkim z możliwości kart 3D klasy GeForce'a 3 i 4, i obsługiwać cząsteczki, vertex i pixel shadery, tekstury proceduralne, dynamiczne cieniowanie i oświetlenie, animację szkieletową. Ma także bez problemu radzić sobie z generowaniem zarówno scen wewnątrz, jak i na zawnątrz budynków, daje też możliwość wielokrotnego modyfikowania obiektów. Z kolei modele postaci, jakie zobaczymy w grze mogą sobie liczyć nawet do 5000 płaszczyzn. Przewidywana optymalna liczba płaszczyzn, z jakimi Firestarter może sobie poradzić wynosi aż 200000 na pojedynczą klatkę animacji.

Firestarter ma się pojawić w drugim kwartale tego roku. ❐

NOWY PORZĄDEK?

RACZEJ NIE, ALE ZAWSZE JAKAŚ ODMIANA

Najpierw miała być gra o nazwie *Decay*. Potem... pewna szwedzka firma zmieniła nazwę z Insomnia Software na Termite Games i całe swe siły (9 osób) skoncentrowała na nowym projekcie. Projekt ten nosił nazwę *New World Order* i zaowocował nową zespołową grą sieciową typu *SWAT*, takim kolejnym *Counter Strike* czy *Tactical Ops*. Niby w trybie single też można pograć, tylko, u licha, po co? Zresztą, offline'owi maniacy zawsze „olewają" temat grania online i za Boga nie wiem, dlaczego miałbym nie postępować identycznie, tyle, że w drugą stronę? No, nie będę taki, wspomnę coś o botach. Paskudnie dużo strzelają, paskudnie celne bestie są, a przy tym jak to już skrobnąłem przy okazji Splinter Cell, a co dziwnym trafem znakomicie sprawdza się także w New World Order – durne niemożebnie. Gra offline sprawia wrażenie, jakby boty wiedziały, gdzie jest gracz. Trudno wówczas nie mieć dużo do roboty, jednak robota to nie najwyższych lotów...

Tradycyjnie drużyny są dwie, „dobra" to Global Assault Team „GAT", „zła" nosi nazwę The Syndicate. Całą stojącą za tym podziałem ideologię możemy sobie spokojnie pominąć, jest mało istotna. Równie tradycyjne są rodzaje rozgrywki: klasyczny death match drużynowy, uwalnianie zakładników, podkładanie bomb, ucieczka. Bronie to znany doskonale standard, który tworzą Desert Eagle, USP SD, Glock 7, M4 SD, AK5, Benelli, MP5 i inne „kałasznikowy". Wielu osobom nie podoba się przy tym fakt, że w *NWO* można zginąć właściwie od jednego strzału, co czyni grę nieco kamperską. Możliwe, ale dzięki temu jest ona zdecydowanie bardziej realistyczna i staje się wyraźnym przeciwieństwem radosnego fragowania *a'la UT*. Tu jeszcze można pograć nerwami, oddając naprawdę niewiele strzałów. Jak znam życie, któryś kolejny patch to zmieni... W sumie podoba mi się także konstrukcja map, w której nie ma zbyt wielu „punktów zapalnych", co z jednej strony obniża dynamikę i rozprasza akcję, ale z drugiej pozwala unikać tych nużących schematów znanych z *Counter Strike'a* czy *Tactical Opsa*, kiedy to doskonale się wie, że gdy ja dobiegnę do tej a tej skrzynki, to za tą a tą będzie przeciwnik. Będzie. MUSI BYĆ.

A grafika? Wykorzystuje do maksimum możliwości biblioteki wizualizacyjnej DVA (Dynamic Visibility Analysis) opracowanej przez programistów z Termite Games. Mapy mają złożone scenografie miejskie, niektóre to wręcz całe miasteczka. Złożoność scenografii wynika z faktu, że DVA wykreśla na ekranie tylko te obiekty, które są widoczne, a nie wszystkie znajdujące się w kierunku, w którym patrzy kamera lub gracz. Dzięki temu można było kilkukrotnie zwiększyć liczbę elementów w scenie. Biblioteki graficzne potrafią także wykreślać powierzchnie zakrzywione – łaty Beziera i NURBS-y. No i mamy te liczone na bieżąco efekty działania map wgłębień (bump mapping), dzięki którym powierzchnie wyglądają na rzeczywiście nierówne... Zwracają uwagę naprawdę rewelacyjnie przygotowane tekstury, nadające mapom niepowtarzalny, bardzo realistyczny klimat. Co ciekawe, nie są one zbyt duże: zwykle mają rozdzielczość 256x256 pikseli. Wrażenie realizmu powiększają ruchome źródła światła i efekty uzyskiwane za pomocą cząsteczek (mgły, opary, płomienie itp.), a także dynamiczne obiekty, dzięki którym gracz może oddziaływać na otoczenie. Tak jest, praktycznie każdy obiekt, który się do tego nadaje, może być przemieszczany, zniekształcany lub wręcz niszczony – na przykład w wyniku eksplozji. Gdyby tak jeszcze można było wykorzystać liczne występujące na mapach pojazdy... To wszystko naturalnie odbija się na wydajności grafiki i aby mieć przyzwoite odświeżanie trzeba się postarać o rzeczywiście dobrego kompa (1 GHz, a najlepiej grubo więcej), zwłaszcza że w trybie multiplayer wydajność spada wraz ze wzrostem liczby graczy na serwerze.

Co z animacją? Każda z postaci widocznych w grze porusza się w charakterystyczny dla siebie sposób. DVA korzysta z kinematyki odwrotnej (inverse kinematics), metody animacji postaci, która jest w tym przypadku liczona w czasie rzeczywistym. Dzięki temu ruchy postaci nie są tak monotonne i nasze cyfrowe ludki mogą dynamicznie reagować na działanie sił zewnętrznych, na przykład trafienie pociskiem (zaznaczmy, że w *UT2003* nie bardzo sobie poradzono z tym tematem i właściwie jedynym momentem, w którym widzimy kinematykę odwrotną jest sytuacja, gdy gracz ginie, a jego zachowująca się niczym drewniana pacynka bezwładna postać odkształca się odpowiednio do ukształtowania terenu; po co komu wtedy kinematyka odwrotna, do dziś nie wiem...).

Parę słów o dźwięku. Symulowane jest nie tylko położenie źródła dźwięku w przestrzeni 3D, ale nawet wrażenia związane z jego poruszaniem się. Odpowiedzialny za te obliczenia system HRTF (Head Related Transfer Function) powstał na podstawie badań naukowych analizujących wpływ różnych zjawisk fizycznych i samej fizjologii słuchu na percepcję dźwięku. Zatem dźwięk jest „trójwymiarowy", uwzględniający nawet pogłos, a więc pozwalający „uszami" ocenić rozmiary otoczenia. Bez dłuższej praktyki na serwerach (z czym jest kłopot, gdyż polskich serwerów jeszcze nie ma, a z zagranicznymi wiadomo jak jest) trudno oceniać, jaka będzie rola słuchu w namierzeniu położenia przeciwnika, powinna jednak zbliżyć się do tej, z jaką mamy do czynienia w rzeczywistości.

Szykuje się niezłe strzelanko. Gdyby tak jeszcze wymagania sprzętowe były nieco niższe, gdyby tak mniej było „łatek" do gry (pozdrowienia od maniaka Tribes 2 ;-)), a więcej polskich serwerów... Niestety, tak jak w przypadku innych FPS-ów, i tu trzeba chwilę poczekać na rozwój polskiej sceny *NWO*. Na koniec zaś małe życzonko do Zajączka: dobry Zajączku, przynieś opcję robienia screenshotów i nagrywania dem, bo mi jakoś brak tego w sieciowym FPS-ie... nijako? ❐

KANTYNA

Opracował: Pułkownik Piotr „Foxtrot" Bilski

TAJNA BROŃ W GRACH KOMPUTEROWYCH

Komputerowe gry wojenne, stanowiące niezwykle liczną grupę wśród wszystkich dziedzin elektronicznej rozrywki, prześcigają się w dokładności odwzorowania wirtualnego teatru działań militarnych. Cecha ta nabiera szczególnego znaczenia w momencie, gdy symulowane pole bitwy umiejscowione jest w naszej rzeczywistości. Wówczas istotna staje się nie tylko dynamiczna akcja, ale również realistyczne przedstawienie sytuacji geopolitycznej oraz stron biorących udział w konflikcie. Czasami zaś autorzy decydują się na posunięcie tyleż ryzykowne, co intrygujące, umiejscawiając wśród prawdziwych maszyn i ludzi pojazdy, które w rzeczywistości jeszcze nie istnieją, bądź znajdują się na etapie testów lub projektów.

Fikcje i fakty

Fikcyjne machiny wojenne podzielić można na kilka grup. Przyjrzyjmy się grom symulującym wojny i bitwy rozgrywające się w naszych czasach lub niedalekiej przyszłości. W takich produktach programiści nie mogą sobie pozwolić na dowolność w procesie kreacyjnym, muszą w jakiś sposób odnieść się do istniejącego uzbrojenia i umiejętnie oszukać odbiorcę. Bardzo istotne jest tutaj, podobnie jak w przypadku dzieła kinematograficznego, zawieszenie niewiary, czyli zabieg polegający na naciągnięciu rzeczywistości do granic wytrzymałości, aby komputerowy generał lub pilot nie poczuł się ogłupiony. Najbezpieczniejsze z punktu widzenia kontaktu z odbiorcą jest zatem wprowadzenie na pole bitwy pojazdu, który dopiero ma wejść do uzbrojenia konkretnego kraju (na ogół są to oczywiście Stany Zjednoczone lub Rosja). Historia podobnych przypadków jest dość długa, a rozpoczęła się w okolicach roku 1988, kiedy to w firmie Microprose powstał symulator F-19 *Stealth Fighter*. Niby nic intrygującego, zarówno oznaczenie, jak i możliwości odpowiadają istniejącemu samolotowi, tyle tylko, że w istocie posiada on oznaczenie F-117A. Skąd taka pomyłka? Otóż Sid Meier posiadał jedynie mgliste informacje na temat prac prowadzonych nad samolotem niewidzialnym dla radarów, znał tylko w przybliżeniu jego kształt (stąd różnice pomiędzy grą a rzeczywistością), zaś oznaczenie F-19 wynikało z kolejności przypisywanych kodów następującym po sobie maszynom. Poprzednio wprowadzono do służby F-18 Hornet, stąd też przypuszczenie, że kolejny wynalazek będzie miał właśnie takie oznaczenie. Warto zwrócić uwagę, iż pomimo tych drobnych różnic, produkt Microprose dość wiernie odwzorowuje zarówno model lotu, jak i funkcjonalność samolotu. Bardzo podobnie miała się sprawa z symulatorem europejskiego myśliwca wielozadaniowego – Eurofighter 2000. Po raz pierwszy został on przedstawiony w programie *TFX*, przy czym ze względów technicznych również posłużono się wyobrażeniami o rzeczywistych możliwościach samolotu. Model maszyny okazał się na tyle wierny oryginałowi, że kolejne części symulatora opisującego walki toczone przez ten niezwykły myśliwiec nosiły już tytuł *EF 2000* oraz *EF 2000 Typhoon*.

Opisane powyżej próby były w miarę szybko weryfikowane przez rzeczywistość, obie maszyny istnieją i można zdobyć dowolnie dużo danych na temat ich możliwości. Nieco inaczej ma się sprawa z projektami, które jeszcze nie ujrzały światła dziennego, prowadzone są natomiast prace nad ich wprowadzeniem do służby. Tak niewątpliwie ma się sprawa z dwoma

samolotami, które opuściły już deski kreślarskie i przechodzą testy w powietrzu, za wcześnie jednak, by prognozować na temat ich ostatecznego kształtu. Niezrażona tym firma Eidos Interactive wydała (w porozumieniu z Jane's) grę pt. *JSF*, w której oprócz typowych maszyn, powalczyć można również przy pomocy dwóch samolotów eksperymentalnych, mianowicie X-32 (projektowanego przez Boeinga) oraz X-35 (wystawianego przez firmę Macdonell-Douglas). Temat X-32 poruszany był również w grze *Birds of Prey*. Prawdopodobnie już niedługo armia amerykańska zacznie wprowadzać na swoje wyposażenie kolejną wersję słynnego czołgu M1 Abrams, tym razem oznaczoną jako A3. Gracze komputerowi mogą natomiast już od jakiegoś czasu sprawdzić jego możliwości, a to za sprawą produkcji *Force 21*, opisującej hipotetyczny konflikt pomiędzy USA oraz Chinami. Przeciwnikami Abramsów w grze stają się rosyjskie T-90 Black Eagle, których czas również dopiero ma nadejść. W nieco dalszej perspektywie znajduje się wprowadzenie do akcji samolotu Mig-42, który ma stanowić panaceum na wszystkie niedostatki rosyjskiej armii. Ten ponaddźwiękowy myśliwiec mógłby działać na podobnej zasadzie jak F-117A, jednak dzięki bogatszemu uzbrojeniu i ogromnej prędkości stałby się godnym przeciwnikiem nawet F-22, czego doświadczyć można grając w symulator *Jet Fighter: Full Burn* firmy Interplay.

Wariacje swobodne

Umieszczanie prototypowych maszyn w symulacjach bitewnych stanowi jedynie pierwszy krok do pokazania wojny XXI wieku. Wielu programistów zamiast zastanawiać się, jak dokładnie odwzorować maszynę, która jeszcze nie istnieje, woli popuścić nieco wodzy fantazji i zaproponować własne projekty, których jakość zostanie zweryfikowana w czasie akcji. Trzeba przyznać, że tego rodzaju zabiegi są bliższe bardziej grom zręcznościowym, niż symulacyjnym, taki charakter mają bowiem zarówno *Shellshock* (w którym zadziwiającej jakości czołg radzi sobie z terrorystami na całym świecie, z rzadka jedynie wspomagając się nalotem A-10 Warthog), jak i *AHX1* (wydany przez GT Interactive). W tej tematyce najwięcej zdają się mieć do powiedzenia śmigłowce, bowiem bohaterami gier Coala oraz *Firestorm: Thunderhawk* są właśnie one. AH-88 Coala to prototypowy helikopter szturmowy, przypominający europejskiego Tigera, jednak znacznie lepiej od niego uzbrojony. Z kolei AH-73M prezentuje wyjątkowo bogaty arsenał, począwszy od działka 30-milimetrowego, poprzez pociski kierowane AGM-214 i MK-3, a skończywszy na bombach RCS-233, MK4-84 oraz Mac-874a. Równie interesującą konstrukcją jest chiński czołg eksperymentalny (ponownie *Force 21*) XT, który przewyższa wszystkie istniejące obecnie konstrukcje pod względem kalibru działa, wynoszącego aż 140 mm (obecnie stosowane armaty mają kaliber do 125 mm). Bardzo interesujące rozwiązania prezentuje natomiast *Command & Conquer*, którego akcja rozgrywa się na początku XXI wieku. Mamy tutaj cały przegląd futurystycznego uzbrojenia, gdzie obok wszędobylskich i dobrze znanych Hummerów i M2 Bradley pojawiają się także czołgi Mammoth będące rozwinięciem Abramsa. Obok nich pojawiają się również samoloty szturmowe Orca, czy też laserowe działa orbitalne (broń, która może mieć w przyszłości ogromny potencjał).

I tak mogło być...

Przy okazji warto zwrócić uwagę na rozwiązania techniczne z rzeczywistości alternatywnej, w której rozwój techniczny poszedł nieco w innym kierunku, owocując dziwnymi hybrydami samolotów śmigłowych i odrzutowych, wyglądającymi jednak podejrzanie znajomo. Mam tu oczywiście na myśli dwie pozycje: *Air Power* oraz *Crimson Skies*. W nich to właśnie zobaczyć możemy myśliwce rodem z II wojny światowej, takie jak Hoplit, czy Devastator. Atak na sterowiec nie jest już dzisiaj prawdopodobny podczas typowego starcia, jednak nie przeszkadza to wcale programistom zaprzęgać Zeppelinów do pracy w rosyjskich siłach inwazyjnych (Red Alert 2).

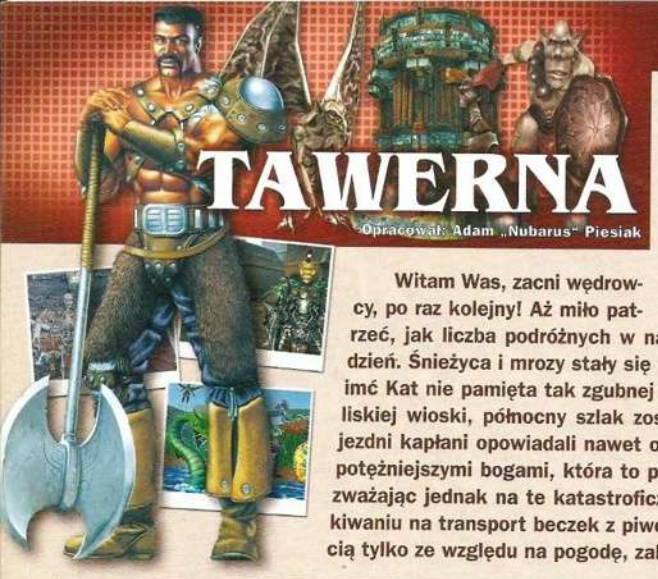
Umieszczanie wymyślonych lub mających się dopiero narodzić maszyn w grach symulujących współczesne konflikty pozwala nie tylko wziąć udział w wojnie przyszłości, lecz również zastanowić się nad perspektywami przemysłu zbrojeniowego na całym świecie. Warto zwrócić uwagę, że większość wymienionych tu gier rozgrywa się do roku 2015, jest to zatem niezbyt odległy termin! ❐

PROJEKT LAND WARRIOR

Wszelkie symulacje pola bitwy w niedalekiej przyszłości mogą okazać się całkowicie mylące w swoich prognozach. Obecnie bowiem armia Stanów Zjednoczonych intensywnie pracuje nad nowym projektem zatytułowanym Land Warrior. Celem badań jest stworzenie żołnierza zupełnie nowego rodzaju, który będzie samowystarczalną jednostką bojową, zdolną do samodzielnego prowadzenia operacji na polu bitwy. Stanie się to możliwe dzięki najnowszym osiągnięciom techniki (głównie elektroniki), dzięki czemu w jednym kombinezonie zintegrowane zostaną systemy lokalizacji celu, namierzania, nawigacji i komunikacji z dowództwem.

Żołnierz taki zostałby wyposażony w szereg urządzeń mających pomóc mu przetrwać spotkanie z nieprzyjacielem. Podstawową bronią prawdopodobnie stanie się karabinek M4, wzbogacony jednak o kamerę video, dalmierz laserowy i kompas cyfrowy. Ten ostatni działać ma na bazie systemu GPS, żołnierz zatem utrzymywałby stałą łączność satelitarną z innymi oddziałami oraz centrum dowodzenia. Głównym narzędziem sterującym pozostałby jednak specjalnie do tego celu przystosowany hełm z okularami, dzięki którym możliwe stałoby się posługiwanie podczerwienią i noktowizją. Całości dopełniać ma system komunikacji radiowej oraz specjalny pancerz chroniący przed pociskami z broni lekkiej.

Obecnie prowadzone są prace nad oprogramowaniem, które zarządzałoby wszystkimi systemami. Z drugiej strony należy rozwiązać problem zasilania. Obecnie baterie przenoszone w plecaku wystarczają jedynie na dwie i pół godziny, co w warunkach bojowych z pewnością okaże się niewystarczające. Zakończenie projektu szacowane jest na 2014 rok. Wówczas prawdopodobnie Stany Zjednoczone dysponowałyby przynajmniej jedną dywizją piechoty Wojowników Lądowych. ❐



TAWERNA

Opracował: Adam „Nubarus" Piesiak

WITAM!

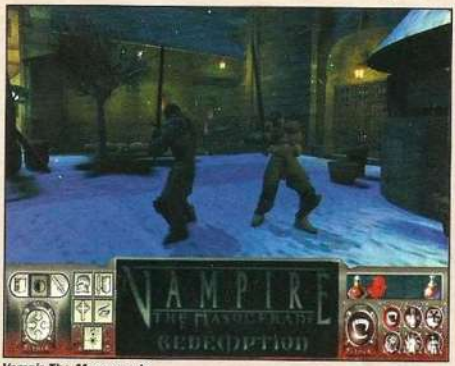
Witam Was, zacni wędrowcy, po raz kolejny! Aż miło patrzeć, jak liczba podróżnych w naszej Tawernie rośnie z dnia na dzień. Śnieżyca i mrozy stały się wyjątkowo ostre – ponoć nawet imć Kat nie pamięta tak zgubnej pogody. Jak niesie wieść z pobliskiej wioski, północny szlak został kompletnie zasypany. Przejezdni kapłani opowiadali nawet o rzekomej wojnie pomiędzy najpotężniejszymi bogami, która to przynieść ma zagładę Ziemi. Nie zważając jednak na te katastroficzne wizje, pozwólcie, iż w oczekiwaniu na transport beczek z piwem, który opóźnia się z pewnością tylko ze względu na pogodę, zabawię Was krótką opowieścią...

W DRODZE KU DOSKONAŁOŚCI

Poprzednim razem miałem przyjemność zaprezentować Wam swój punkt widzenia na scenariusz oraz fabułę w cRPG. Po zagadnieniach tak fundamentalnych czas przyjrzeć się sprawom nieco bardziej technicznym. Mam na myśli oczywiście zadania, z którymi przyjdzie się nam zmierzyć.

Każda gra, której efektem ma być zadowolenie gracza z wykonywanych questów powinna spełniać trzy podstawowe warunki: mieć uporządkowany dziennik, posiadać dobrą mapę z możliwością zaznaczania na niej swoich komentarzy i charakteryzować się pomysłowością swych twórców.

Zacznijmy od pierwszego aspektu, czyli dziennika przygód. Typowym przykładem jego beznadziejnego wykonania jest „Baldur`s Gate", gdzie zapisywane wydarzenia tworzą jeden wielki chaos. Co więcej, często ważne dla nas chwile są całkowicie pomijane i jesteśmy zmuszeni do sporządzania własnych notatek. Ja osobiście uwielbiam to robić, lecz wiele osób nie musi mieć na to wcale chęci, a tym bardziej czasu. Sytuacje takie prowadzić mogą do tego, iż po długiej przerwie w grze najpierw przez kilka godzin krążymy po omacku, zanim wczujemy się w klimat i przypomnimy sobie, na czym dokładnie zakończyła się nasza wyprawa i jaki jest nasz aktualny cel.



Vampir The Masquerade

Baldur`s Gate

Baldur`s Gate 2

Podobną sytuację mamy w przypadku mapy. Kiedyś wielkim przełomem była opcja „automapowania" – jako jedna z pierwszych zastosowana w kultowym „Black Crypt". Następnie otrzymaliśmy możliwość dokonywania własnych zapisków, co w wielu wypadkach ratowało nas od szaleństwa. W późniejszym czasie ciekawą opcję zaoferował nam także „Baldur`s Gate 2" – gdzie na mapie można było ustawić punkt docelowy i obserwować poruszanie się drużyny bez konieczności przechodzenia na właściwy ekran gry. W tym przypadku przestrzec trzeba przed grami, takimi jak „Might & Magic 7", gdzie zabrakło możliwości robienia własnych adnotacji.

Final Fantasy 7

Ostatnim, a jednocześnie najważniejszym elementem jest pomysłowość twórców danej gry oraz same wykonanie konkretnych zadań. Umiejętne urozmaicenie questów to niezwykle ważna sprawa. Choć nie jestem wielkim fanem serii „Final Fantasy", nie ukrywam, iż siódma część gry przypadła mi niezwykle do gustu, a to właśnie ze względu na ciekawe zadania! Mimo wielu innych wad tego tytułu, trudno mi zapomnieć, gdy przebrany za żołnierza, używając odpowiedniej kombinacji klawiszy, musiałem dostosować krok do reszty drużyny. Wzbudziło to salwy śmiechu – zarówno moje, jak i oglądających moje poczynania przyjaciół. I o to właśnie chodzi! Dla takich chwil warto zagrać w grę, która nie do końca leży w naszym guście. Czasami lepiej postąpić właśnie w ten sposób, niż na siłę grać w pozycję, która po przeczytaniu zapowiedzi wydaje się wspaniałą cRPG. W moim wypadku było

Arcanum

tak z „Wampirem", jednym z moich ulubionych systemów fabularnych, który okazał się być komputerowym niewypałem.

Jakże często spotykamy się z questami, które opierają się na wyeliminowaniu jakiejś postaci, znalezieniu przedmiotu itd. Pomyślmy ile razy do wykonania zadania musieliśmy użyć np. umiejętności złodziejskich? Przecież w zanadrzu zawsze znajduje się rozwiązanie siłowe... Jakże chętnie wspominam więc serię „Fallout", gdzie jako płatny morderca, najęty zostałem do zabicia pewnej rodziny, czy jako łowca niewolników chwytałem wołające o litość ofiary z pobliskich szlaków. To właśnie w takich momentach docenia się zaangażowanie i pomysłowość twórców gry.

Mimo iż na początku „Baldur's Gate" jako cRPG mnie zauroczył, miałem go szczerze dość, gdy wróciłem do niego po pewnym czasie. Znowu mnóstwo schematycznych odpowiedzi podczas dialogów z bohaterami niezależnymi i wiejących nudą zadań. Jakże wiele ciekawych sytuacji potrafiło się brutalnie zakończyć. Choćby przykładowe spotkanie z kapłanem, który próbuje nas nawrócić na swoją wiarę. Wszystko zapowiada się ciekawie. Wystarczy jednak tylko jedna niewłaściwa odpowiedź, a nie mamy już szansy na ponowną rozmowę (gość znika we mgle). Notabene niezwykle denerwujące jest to odchodzenie postaci po skończonej rozmowie i niemożność nawiązania ponownego kontaktu – choćby w celu wymienienia doznań na temat dzisiejszej pogody.

Od czasów serii „Fallout" i „Arcanum" czekam na cRPG z naprawdę dobrymi zadaniami. „Neverwinter Nights" rozwija swe skrzydła dopiero w wersji multiplayer, „Icewind Dale 2" i „Divine Divinity" nie wprowadza nic nowego, a trzeciej części „Morrowid" nie udało mi się niestety uruchomić ze względu na braki sprzętowe mojej karty graficznej. Nadzieją dla mnie, jak i wielu fanów dobrej fabuły jest „Greyhawk: The Temple of Elemental Evil", o którym piszę w nowinkach. Niech gra ta będzie tym, czym było niegdyś wspaniałe „Legacy of Sorasil", czego Wam, mili wędrowcy, jak i sobie szczerze życzę. ❐

ZASŁYSZANE W TAWERNIE

Każdy prawdziwy fan gier fabularnych pamięta chyba grę „Black Crypt". Był to pierwszy cRPG firmy Raven Software na Amige, który zajął mi osobiście wiele długich wieczorów. Grupa czterech wędrowców wyrusza w mroczne labirynty, aby zmierzyć się ze złem. Jak na tamte czasy (gra ukazała się pierwotnie w 1992 roku), oferowała ona wiele nowatorskich rozwiązań i posiadała specyficzny, mroczny klimat, szczególnie na początkowych poziomach. Miło mi poinformować, iż trwają właśnie testy nad wznowieniem tego starego, dobrego przeboju, który zostanie oparty na OpenGL. Szczegółowe informacje znaleźć można pod tym adresem: www.rickmus.com/BlackCrypt/. Nie mogę się doczekać, a Wam szczerze polecam odwiedzenie tej witryny.

PORTAL

Na wstępie dziękuję wszystkim za korespondencję, którą mnie obdarzacie. Przypominam adres, pod który należy wysyłać swoich gońców: **tawerna@sgk.com.pl**. Z materiałów, które nadesłaliście do tej pory, powinno udać się zbudować dział Tawerny na płycie CD – jednak wciąż zapraszam do podsyłania swojej twórczości wszelakiego rodzaju!

Zanim to jednak nastąpi, już teraz kolejne wyniki konkursu organizowanego w drugim wydaniu Tawerny. Tym razem Waszym zadaniem było opisać swój wymarzony świat w cRPG. Zadanie nie było łatwe, otrzymałem od Was wiele listów z wątpliwościami. Najciekawsze prace nadesłali: Arkadiusz Grzeszczak, Artur Cnotalski, Mirosław Szałkowski. Gratuluję zwycięzcom – wszyscy oni otrzymują od nas po jednej grze „Neverwinter Nights".

Za miesiąc na CD znajdą się nagrodzone prace zarówno z pierwszego, jak i z drugiego konkursu.

KALENDARZ PODRÓŻNIKA

Jak co miesiąc zapraszam do szybkiego przeglądu zbliżających się gier cRPG, które wkrótce ukażą się na polskim rynku.

Gothic 2
CD Projekt, 12 marca

Spells of Gold
Cenega, luty

Ultima Online The Age of Shadows
Cenega, luty

NOWINKI

TROIKA POWRACA

Firma Troika Games już od kilku miesięcy pracuje nad nową grą pt. „Greyhawk: The Temple of Elemental Evil", która ukazać się ma pod koniec tego roku. Tym razem powracamy do klasycznego fantasy, bowiem tytuł opierać się będzie na trzeciej edycji Advanced Dungeons & Dragons. W grze kierujemy drużyną bohaterów w mrocznym, przepełnionym magią świecie, a walki rozgrywane są na zasadzie turowej. Więcej informacji: http://www.troikagames.com/

GRY NOWEJ GENERACJI Z BLACK ISLE STUDIOS

Jak poinformował prezes Black Isle Studios, Feargus Urquhart, firma robi wszystko, aby już wkrótce rozpocząć pracę nad trzecią częścią „Fallouta". Jednocześnie trwa już produkcja nowej gry o roboczym tytule „Jefferson", która jak to określono ma być „grą nowej generacji". Według Feargusa świat, fabuła i zadania – to wszystko – składa się na dobrą grę cRPG, jednak w ostatnim czasie gracze mają już dość schematycznych rozwiązań i właśnie ta pozycja ma być tego zaprzeczeniem.

ULTIMA STAŁA SIĘ ERĄ

Duński zespół o nazwie Proxide opracowuje darmową wersję pierwszej części „Ultimy" w trójwymiarze. Prace zbliżają się ku końcowi, na drodze stanęła jednak firma Electronic Arts, właściciel praw autorskich, która zażądała zmiany tytułu. Obecnie gra przyjęła nazwę „Era: The Arken-Throne". Więcej informacji: http://www.peroxide.dk/ultima

MIDDLE-EARTH ONLINE

„Middle-Earth Online" to gra z gatunku MMORPG osadzona w realiach świata stworzonego przez Tolkiena, która znajduje się obecnie w fazie produkcji. Osobą, która sprawuje pieczę nad całym projektem jest Chris Taylor, twórca „Stonekeep", „Fallout" czy „Starfleet Command". Akcja toczyć się będzie w Śródziemiu, a w grze wystąpią postacie znane z książek mistrza. Gracze wczuwać się będą mogli zarówno w dobre postacie, jak i w złe charaktery. Z ciekawostek należy wspomnieć o możliwości budowania domów na specjalnie przygotowanych do tego terenach, a także nowatorski system magii. Więcej informacji: http://www.gamerifts.com/sections/interviews/meo.shtml

NIEMIECKIE cRPG

Na wiosnę 2003 roku niemiecka firma Ascaron Entertainment wyda swojego nowego action erpegaa zatytułowanego „Sacred". Jak na razie zapowiedzi są dość szumne: 6 klas postaci z odmiennymi umiejętnościami (Wojownik, Gladiator, Forest, Dark Elf, Seraphim oraz Vampire Lady), 30 misji, obszerny świat składający się z 20 różnych otoczeń, jak góry, lasy, pustynie, miasta czy skute lodem tereny. Więcej informacji: http://www.ascaron.biz/d/sacred

GRY BEZ PRĄDU

Opracował: Ignacy Trzewiczek

PRZEWODNIK MISTRZA PODZIEMI

Tuż przed świętami ukazał się „Przewodnik Mistrza Podziemi", drugi z trzech „Podręczników Źródłowych" do D&D (ostatnim jest „Księga potworów"). A jak już wpadł mi w ręce, tak wbił mnie w fotel. Dobrze, że akurat były święta.

Przesiedziałem z tą księgą ładnych kilka godzin.

O wydaniu i poziomie edytorskim mówić chyba nie muszę, rozpisywałem się o tym ostatnio przy recenzji „Podręcznika gracza", więc dość powiedzieć, że „Przewodnik" stoi na równie wysokim, oszałamiającym poziomie. Pełny kolor, twarda oprawa, wspaniałe grafiki, rewelacyjny projekt graficzny stron... kiedy przeglądasz tą księgę w sklepie, każdy jej element krzyczy: „Musisz mnie mieć, musisz mnie mieć".

To działa. Przewodnik rozchodzi się jak ciepłe bułeczki.

Co po powrocie do domu znajdą w nim szczęśliwi nabywcy? Więcej niż mogli podejrzewać. W przeciwieństwie do wielu podręczników dla Mistrza Gry, ta akurat książka ma prawo nosić taki a nie inny tytuł. Jest olbrzymią pomocą dla każdego MP.

Nie będę opisywał zawartości całej książki, bo jeśli ktoś chce wiedzieć co jest wewnątrz, wystarczy zajrzeć do spisu treści, skupię się więc na tym co najważniejsze i najciekawsze. Niezwykle interesującym i pomocnym jest na przykład rozdział II, „Postacie". Znajdują się w nim dziesiątki pomysłów, rad i gotowych rozwiązań na to, by zwiększyć różnorodność postaci graczy. Jak wiadomo, każdy gracz chce, by jego postać była niezwykła, wymarzona, inna od wszystkich pozostałych. W tym rozdziale MP znajdzie właśnie pomysły na to, jak sobie poradzić z tą sytuacją. Opisano podrasy (czyli np. leśne elfy, mroczne elfy, dzikie elfy itp.), dzięki którym postać nabiera jeszcze bardziej indywidualnych cech, opisano także jak samemu modyfikować rasy, a nawet jak je tworzyć – chodzi tu o to, by gracze mogli grać potworami z bestiariusza (koboldami, centaurami i innymi burczymisiami, które zwykle służą do klepania). Najważniejsze jednak dotyczy klas postaci – bowiem w „PMP" pojawiają się Klasy Prestiżowe. Rewelacyjny wynalazek. W skrócie – bohater gracza, który spełnia określone wymagania, ma prawo zdobyć Klasę Prestiżową, a z tym wiąże się wiele specjalnych zdolności. Wśród proponowanych w „PMP" klas są takie jak: Krasnoludzki obrońca, Mistyczny łucznik, czy Skrytobójca. W kolejnych dodatkach pojawiają się setki kolejnych klas, dzięki czemu nasi bohaterowie mogą grać bardzo różnorodnymi postaciami.

W rozdziale o postaciach jest jeszcze obszerny fragment dla MP objaśniający wszelkie sprawy z tworzeniem BN.

Rozdziały I i III pozwolę sobie omówić razem, oba bowiem dotyczą prowadzenia przygód. O ile pierwszy zawiera klasyczne, podstawowe (lecz jakże ważne dla początkujących MP!) porady, o tyle drugi bardzo mnie zaskoczył. Znajdują się tam dziesiątki opisanych sytuacji i reguł, które mogą wystąpić podczas sesji. Większość z nich dotyczy walki, ale znajdują się tam i inne, takie jak wpływ warunków pogodowych na bohaterów, czy bardzo szczegółowe wyjaśnienie spraw związanych z testowaniem umiejętności i atrybutów. Ten rozdział jest skarbnicą pomysłów (szczególnie związanych z walką) na to, by urozmaicić sesje, a różne reguły zachęcają MP do wrzucania bohaterów graczy w coraz to niezwyklejsze scenerie i sytuacje. To bardzo ważny i ciekawy rozdział dla każdego MP.

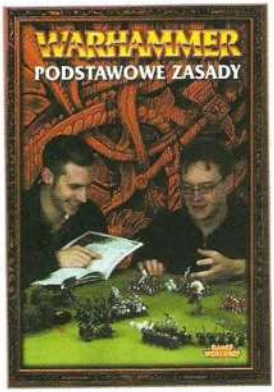
Ciekawym rozdziałem, choć nie do końca zaspokajającym mój apetyt, jest „Światotworzenie", gdzie autorzy pomagają MP stworzyć własny świat i krok po kroku zwracają mu uwagę na kolejne aspekty tworzenia świata (klimat, prawo, religia, poziom technologiczny i inne). Temat rzeka, więc nic dziwnego, że nie został w całości wyczerpany, jednak na początek powinien wystarczyć.

No i wreszcie dochodzimy (trochę przeskakując niektóre sekcje) do najobszerniejszego rozdziału VIII. „Przedmioty magiczne".

Jejku, ale ich tu jest. Wprost trudno uwierzyć. I każdy z was doskonale wie, że bez przedmiotów magicznych w kampanii D&D nie ma co się ruszać – więc przydatność tego rozdziału jest bezdyskusyjna. Aha, a jak ktoś twierdzi, że sam wymyśla przedmioty magiczne, to cóż, mogę powiedzieć tylko tyle: „Po co to robić, skoro zawodowcy już to zrobili? I odwalili kawał niezwykłej roboty."

Podsumowując – Przewodnik Mistrza Podziemi to podręcznik jak najbardziej wart swej ceny i w przeciwieństwie do wielu podobnych publikacji w ramach innych gier RPG, naprawdę zawiera w sobie wiele przydatnych informacji. Polecam! ❐

WARHAMMER FANTASY BATTLE PL



Do sklepów RPG w całej Polsce trafił polski podręcznik do „Warhammer Battle". Tak, to prawda! Już było kiepsko, ale na szczęście dla graczy – jednak się stało. Wciąż rosnąca popularność WFB w Polsce zaowocowała tym, że Games Workshop postanowiło zrobić pierwszy krok do lokalizacji swojej najważniejszej gry. Polski podręcznik kosztuje 49 złotych, jest wydany jak wszystkie podręczniki GW na wysokim poziomie edytorskim, ma wkładkę kolorową dotyczącą malowania figurek...

Najważniejsze wszak jest to, co wewnątrz. Podręcznik zawiera niemal wszystkie podstawowe reguły do gry. Są kolejne fazy, są informacje o walce, strzelaniu, poruszaniu się, jest o szarżach i o odpowiedziach na szarże, jest psychologia i test terroru... jest niemal wszystko.

Niemal wszystko, bowiem nie wiedzieć czemu, w księdze nie ma reguł dotyczących magii.

I cały plan bierze w łeb. Niby jest wszystko, a jednak nie ma wszystkiego. Niby można grać, ale jednak nie można.

Kurczę, dlaczego?! Zupełnie, ale to zupełnie nie rozumiem dlaczego GW nie zamieściło w podręczniku reguł magii. Przed napisaniem tej recenzji sporo czasu spędziłem na zastanawianiu się jakie motywy kierowały wydawcą, by wyciąć jedną z najważniejszych części gry.

Wybaczcie mi, ale nie wiem. Nie mam pojęcia.

Cóż mogę dodać? Podręcznik jest wydany – jak wspominałem – rewelacyjnie, tłumaczenie (czego się obawiano) nie jest złe, i reguły podane są jasno i klarownie, cena niska, bo przecież 49 złotych to nie duży wydatek dla miłośnika Warhammera... wszystko pięknie i ładnie.

Tylko gdzie magia?!

Cóż, mimo wszystko polecam ten podręcznik. Zarówno początkującym – bo nauczą się z niego grać i jedyne o co potem muszą „podpytać" od starszych kolegów to czarowanie, natomiast starym wyjadaczom polecam tę książkę, bowiem są tam pierwszy raz wreszcie jasno i oficjalnie podane reguły – po polsku. Od tej pory na wszelkich turniejach i pokazach będą obowiązywały te właśnie reguły, więc każdy szanujący się Battlowiec powinien je doskonale znać.

Kupić WFB PL warto. Ale – znów się powtórzę – gdzie, na brodę Reorxa, ta magia?! ❐

NAJLEPSZE Z MAGII I MIECZA: ARTYKUŁY

W grudniu do sklepów RPG trafiła, zapowiadana od wielu miesięcy, antologia „Najlepsze z Magii i Miecza: Artykuły". Zdobyłem, przeczytałem, jestem usatysfakcjonowany.

„Magia i Miecz" to pismo, którego na naszym rynku niestety już nie ma, jednak w swojej długiej historii (ukazywało się od marca 1993 do października 2002) opublikowało tysiące artykułów, a w tym setki prawdziwie rewelacyjnych tekstów. Pomysł na antologię wydawał się więc bardzo dobry. Zbiór miał się ukazać z okazji wydania setnego numeru „MiM", ironia chciała, że ukazał się jako podsumowanie niemal dziesięcioletniej działalności pisma, tuż po zamknięciu tytułu.

Tym cenniejszy to produkt.

Pierwsze co rzuca się w oczy to dość wysoka cena (45 złotych) oraz bardzo skromna szata graficzna (ani jednej ilustracji). Dopiero podczas lektury antologii można dostrzec, iż ta niewiarygodnie (przerażająco) prosta szata graficzna (a wręcz jej brak) pozwalają ucisnąć w zbiorze o wiele więcej materiału. „Najlepsze z MiM" zawiera 40 artykułów. To niewiarygodna ilość tekstu! Cóż, chyba jasne jest, że ten podręcznik zrobi na czytelniku niezapomniane wrażenie.

Wyboru artykułów dokonali Tomek Kreczmar oraz Piotr Gnyp, choć o ile wiem, także i pozostali członkowie redakcji „MiM" mieli w wyborze swój udział i pomagali wybierać poszczególne perełki. Efekt, jak wspomniałem już kilkukrotnie, osiągnięto wspaniały.

Wybór – jak w każdej antologii – może być kontrowersyjny i na pewno będzie dyskutowany. Każdy naprawdę każdy wierny czytelnik „MiM" zrobiłby własną listę najlepszych artykułów, każdy z nas ma przecież swoich ulubieńców i teksty, które będzie pamiętał już zawsze. Niemniej, bez względu na to, czy do zbioru załapał się tekst Y, czy tekst X, czy znalazło się miejsce dla artykułu ZZ, czy też wypadł „rewelacyjny XYZ" – nadal mamy do czynienia z tekstami z górnej półki. Jeśli brakuje kilku naszych ulubionych, to wciąż znajduje się tu 40 innych, równie dobrych. Są i „Techniki grozy" Puszkina i dawne artykuły almanachu „MiM", jest i o miłości w RPG i o wojnie.

I bardzo dużo do ZC. Teksty z działu Zew Cthulhu przeważają w zbiorze. Kocham ZC.

Podsumowując – nie baczcie na wysoką cenę, nie baczcie na brak grafik. Kupujcie, nie zawiedziecie się. A że można to było zrobić inaczej? Oczywiście, że można było. Każdy z nas wszystko zrobiłby inaczej. W tym cały urok. ❐

WAR CRY

Po sukcesie jaki stał się udziałem karcianki osadzonej w realiach świata Warhammer 40K, firma Sabertooth zakupiła licencję do przygotowania kolejnej gry – tym razem opartej na drugim hicie Games Workshop, czyli Warhammer Fantasy Battle.

Na oficjalnej stronie gry pojawiły się już pierwsze informacje (oraz grafiki), z których najważniejsze pozwolę sobie przytoczyć. Reguły – według zapewnień autorów są w niektórych miejscach podobne do tych z WH40K, lecz dodano im nieco świeżości i kilka nowych elementów. W grze będą dostępne następujące armie: Imperium, Wysokie Elfy, Krasnoludy, Chaos, Orki oraz Mroczne Elfy, z tym że gracze tworząc decki mogą je konstruować mieszając poszczególne armie (ale tylko w ramach dobra i zła, czyli Imperium można łączyć z Krasnoludami, ale już nie z Orkami).

Gra ma pojawić się w sprzedaży wiosną 2003, w formie 60-kartowych starterów oraz 9-kartowych boosterów. Będą dwa typy starterów: Hordes of Darkness oraz Grand Alliance. Więcej informacji na stronie www.warcry.com

ALL FLESH MUST BE EATEN POŻARTE!

Najsłynniejsza na świecie gra RPG o Zombich została skonsumowana przez d20! Gra trafi do sklepów w marcu tego roku, i jak – bardzo wyraźnie – zapowiada wydawca nie różni się niczym od klasycznego wydania – a jedyne co dodano to konwersję zasad na d20 zgodnie z najnowszymi regułami z podręcznika Wizards of the Coast „Modern d20". AFMBE jest wielokrotnie nagradzaną grą RPG, która pozwala grać w różnych settingach (w podręczniku zawarto ich aż 11!), z których każdy w inny sposób pokazuje pojawienie się na ziemi Zombich. Ze strony http://www.allflesh.com/8020.html można ściągnąć demonstracyjną wersję gry w formacie pdf.

EVERNIGHT

Najmroczniejsza gra wszechczasów – tak swoją najnowszą grę dark fantasy reklamuje Pinnacle Entertainment, znane głównie z serii gier Deadlands (także Piekło na Ziemi oraz Lost Colony). Gra ukaże się w marcu tego roku, będzie oparta na mechanice Savage Worlds, podręcznik będzie liczył 144 stron i będzie zarazem opisem świata i od razu kampanią, która rozpoczyna się w spokojnym świecie, a kończy prawdziwym apogeum. Więcej informacji o grze, wraz z fragmentami do ściągnięcia w formacie pdf możecie znaleźć na stronie internetowej: http://www.peginc.com/SavageWorlds/Evernight/Index.htm

MUZYKA

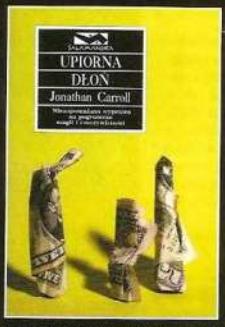
Kilkakrotnie omawiałem płyty młodych kompozytorów muzyki elektronicznej, których pierwowzorem była popularna w latach osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych holenderska formacja Laserdance. Tymczasem po zaledwie pięciu latach nieobecności na scenie muzycznej grupa powraca albumem Laserdance Strikes Back. Erik van Vliet, który dotychczas był głównym twórcą, teraz objął funkcje producenta, muzyka zawarta na płycie tworzona jest zaś przez Juliusa Wijnmalena. Ta swoista zmiana pokoleniowa zaowocowała również modyfikacjami charakteru pisanej muzyki. Dwanaście utworów zawartych na płycie ma zupełnie inne brzmienie od wcześniejszych albumów, zwłaszcza takich, jak Technological Mind, czy Around The Planet. Oczywiście rdzeń pozostaje ten sam. Wciąż mamy do czynienia z szybką i rytmiczną muzyką tworzoną przy użyciu syntezatorów i komputera. Tak jak i wcześniej nie ma wątpliwości, iż twórca porusza się w tematach kosmicznych, o czym świadczą tytuły utworów: War Between the Stars, A Space Trip, Warriors Action in Unknown Territory. Nam, graczom, są to zatem opowieści dobrze znane, choć przyznam szczerze, iż formacja tym razem obiecuje więcej, niż daje. Nowoczesne kompozycje są chyba zbyt przekombinowane i pomimo oryginalnych linii melodycznych mogą nie dotrzeć do współczesnego słuchacza. Szczególnie, jeśli jest on wychowany na kulturze techno, gdzie dyskotekowy rytm został już dawno przerobiony i zarzucony. Mimo tego album jest wart posłuchania, choćby po to, aby zapoznać się z najnowszymi trendami muzyki elektronicznej. Jest to również dobry materiał na tło dla dowolnej gry kosmicznej, o czym świadczą metaliczne, surowe dźwięki oraz ciekawe melodie (znajduje się tu nawet wariacja na temat Gwiezdnych Wojen).

Czy Laserdance to nazwa wciąż poruszająca serca i umysły miłośników muzyki osadzonej w realiach kosmicznych? Z pewnością, jeśli tylko gotowi są bez namysłu zasiąść za sterami myśliwca lub na mostku okrętu kosmicznego. To płyta właśnie dla nich.

PIOTR BILSKI

Laserdance – Strikes Back
Laserdance Strikes Back – ZYX Productions 2000

KSIĄŻKI



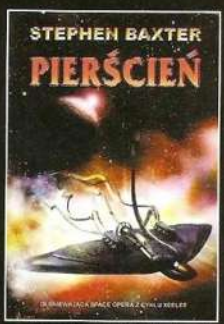
Wśród znanych w Polsce żyjących pisarzy anglojęzycznych, Jonathanowi Carrollowi popularnością dorównuje chyba tylko William Wharton. Zamieszkały na stałe w Wiedniu pisarz, ma u nas swoich zagorzałych zwolenników.

Autor „Krainy Chichów" urodził się w Nowym Jorku w 1949 roku. Pochodził z rodziny artystycznej: jego matka była aktorką i poetką, a ojciec – scenarzystą filmowym. Trudny jako dziecko – jego domem częściej była ulica, niż przytulne mieszkanko rodziców – Jonathan przynależał do gangów i brał udział w największych rozróbach w mieście. Uspokoił się dopiero, gdy po serii niekończących się problemów trafił do męskiej szkoły z internatem, znanej z surowości i dyscypliny. Talent literacki objawił w wieku 17 lat , ale prawdziwe, dojrzałe powieści zaczął pisać już jako nauczyciel języka angielskiego w Międzynarodowej Amerykańskiej Szkole w Wiedniu. Podobno pierwszą pochlebną ocenę jego pracy wygłosił Stanisław Lem, którego syn – Tomasz – uczył się w tej właśnie szkole. Przyjaźń między pisarzami trwa zresztą do dziś, choć wtedy Carroll nie przypuszczał oczywiście, że stanie się gwiazdą literatury fantastycznej w kraju, z którego pochodzi autor „Solaris".

Konsekwentnie wydający u nas książki Carrolla REBIS, opublikował właśnie tom jego opowiadań, zatytułowany „Upiorna dłoń". Składających się na tę książkę 18 tekstów powstało w ciągu 20 lat. To pisarstwo doskonałej próby, przesycone – jak to zwykle u Carrolla bywa – magią i cudownością. Ukazujące przeróżne ludzkie postawy, namiętności i... aberracje. Pisarz nie unika trudnych tematów, balansuje pomiędzy realizmem a baśnią, pokazuje szaleństwo skryte za parawanem normy. Przede wszystkim jednak uczy nas, że każdy człowiek ma marzenia, które czasem zamieniają go w... potwora.

WOJCIECH M. CHUDZIŃSKI

„Upiorna dłoń",
Jonathan Carroll. Przekład zbiorowy.
Tłum. Tomasz Bieroń.
REBIS, Poznań 2002.



Stephen Baxter urodził się w 1957 roku w Anglii. Z wykształcenia jest matematykiem i inżynierem. W latach 90. przeszedł wszystkie konieczne testy, aby zostać astronautą – w kosmos jednak nie poleciał. Został za to zawodowym pisarzem i od 1995 roku opublikował jedenaście powieści science-fiction.

Baxter w 1986 roku wydał opowiadanie o wszechświecie, w którym prym wiedzie tajemnicza rasa zwana xeelee. Opisana rzeczywistość powróciła następnie w czterech powieściach i w dwóch tuzinach opowiadań. Tak powstał cykl o przyszłej historii wszechświata, zamieszkanego przez wiele cywilizacji. Ziemia zostaje dwukrotnie podbita, dwukrotnie też odzyskuje niepodległość. Ludzie poznają nowoczesne, pozagalaktyczne technologie, sami rozpoczynają ekspansję, ostatecznie stykają się z najbardziej rozwiniętym gatunkiem w kosmosie – xeelee.

W „Pierścieniu", który – chronologicznie rzecz biorąc – zamyka cykl, ludzka rasa musi stawić czoło procesowi wygasania Słońca. Ludzie zaludnili wiele globów, jednak teraz zagrożona jest ich kolebka. Okazuje się, że Słońce gaśnie na skutek działania pewnego nieznanego gatunku istot, tzw. fotinowych ptaków. Lieserl, sztuczna inteligencja badająca ewolucję człowieka, oraz Prządka Powrozów, kierująca zdobycznym statkiem xeelee, muszą połączyć siły, żeby uratować Układ Słoneczny. Istotnym elementem w tej rozgrywce jest też tytułowy Pierścień – kosmiczna budowla, będąca swoistym pomostem między światami...

Baxter, który za swą twórczość otrzymał wiele wyróżnień, w tym Nagrodę Pamięci Johna W. Campbella – w swym pisaniu wciąż pozostaje inżynierem i matematykiem, czyli dba o naukowe prawdopodobieństwo opisywanych wydarzeń. W związku z tym, cykl xeelee powinien zadowolić najbardziej wybrednych miłośników twardej fantastyki.

WOJCIECH M. CHUDZIŃSKI

„Pierścień",
Stephen Baxter. Tłum. Paweł Korombel.
Wyd. Zysk i S-ka, Poznań 2002.

WŁADCA PIERŚCIENI
CZĘŚĆ II: DWIE WIEŻE

FILM

Przełom roku to wielka uczta dla miłośników ekranizacji najsłynniejszego dzieła J.R.R. Tolkiena, czyli „Władcy Pierścieni". Premiera kolejnych części zgodnie z zapowiedziami odbywa się przed świętami (oczywiście za oceanem i w większości krajów Europy Zachodniej). Do nas film trafi odrobinę wcześniej niż w ubiegłym roku, to jest 31 stycznia. „Drużyna pierścienia" od początku była we wszystkich rankingach zapowiadana jako murowany przebój, ale niewielu spodziewało się aż takiej popularności filmu Petera Jacksona. Kolejne miliony dolarów wpływów pozwoliły reżyserowi na niemal nieograniczone fundusze na pracę nad drugą częścią. Możliwe było zatem nakręcenie nowych scen lub poprawienie stworzonych wcześniej. Natomiast specjalne efektów specjalnych mogli do woli pracować nad wykreowaniem magicznego świata Śródziemia i jego mieszkańców.

W drugiej części zobaczymy ponownie niemal całą drużynę pierścienia (za wyjątkiem oczywiście poległego Boromira), nawet Gandalfa choć nie wypada zdradzać w jaki sposób pomoże swym towarzyszom (fani, którzy mają za sobą lekturę książki i tak wiedzą doskonale). Wśród nowych twarzy warto wymienić władcę Rohanu Theodena (Bernard Hill), Eomera (Karl Urban) i Eowinę (Miranda Otto) oraz Grimę Smoczy Język (Brad Dourif) – którzy odegrają kluczowe role dla akcji filmu. Nie zabraknie postaci, które najwięcej do powiedzenia będą miały w trzeciej części, m.in. Faramira (David Wenham).

Jak zwykle przy projektowaniu świata Śródziemia wielki wkład mieli najsłynniejsi ilustratorzy dzieł Tolkiena: Stan Lee i John Howe. Jackson mimo iż mógł do woli korzystać z pracy specjalistów od animacji komputerowej, zdecydowanie postawił na jak największy udział scenografii w trakcie kręcenia zdjęć. Niemal wszystko miało więc swój większy bądź mniejszy odpowiednik na planie. Przykładem choćby wykonana w skali 1:8 makieta twierdzy w Helmowym Jarze czy czterometrowej wysokości model Enta. Wszystko miało ułatwić grę aktorom. Peter Jackson mimo ciągłego poprawiania i eksperymentowania na planie w myśl zasady, że lepiej nakręcić więcej niż mniej, cały czas wymagał od aktorów idealnej perfekcji w urzeczywistnianiu swej wizji. Ciągłe duble w poszczególnych scenach są kolejnym rozdziałem nie napisanego jeszcze dzieła o ekranizowaniu „Władcy Pierścieni". Efekty specjalne i komputerowe triki są w „Dwóch wieżach" jeszcze bardziej rozbudowane i skomplikowane niż w „Drużynie pierścienia". Sam zespół za nie odpowiadający szybko wzrósł z ponad 100 do 350 osób, a wydajność wykorzystanych przy ich tworzeniu komputerów – w porównaniu z częścią pierwszą – ponad dziesięciokrotnie.

Po premierze „Dwie wieże" bardzo szybko okrzyknięto jednym z najlepszych filmów roku. Wielu dość poważnie mówi o pewnej nominacji w najważniejszych kategoriach do Oscara, a i zwolenników przyznania statuetki za najlepszy film stale przybywa. Film ma podobno znacznie lepsze nie tylko efekty specjalne, ale również grę aktorów (psychologiczną głębię zyskali poszczególni bohaterowie). Również postacie stworzone wyłącznie komputerowo, jak Drzewiec czy Gollum wypadają nadspodziewanie dobrze. Wypada tylko poczekać do końca stycznia, aby przekonać się o tym samemu.

Władca Pierścieni Część II: Dwie wieże
Reżyseria: Peter Jackson
Obsada: Viggo Mortensen, Elijah Wood, Ian McKellen, Billy Boyd, Orlando Bloom, Liv Tyler, John Rhys-Davies, Cate Blanchett, Christopher Lee

DVD

FACECI W CZERNI 2

Sequel wielkiego przeboju – ponownie jest komedią SF o przygodach pary agentów. Jay i Kay raz jeszcze ratują Ziemię i przy okazji resztę galaktyki od złego kosmity. Zaprezentowany tu humor może bawić, choć nie ma już tego polotu i świeżości, co w części pierwszej. Za to wydanie DVD jest równie znakomite, co słynnego poprzednika. „MIB 2" od razu został wydany w wersji dwupłytowej, a jakość i umieszczone na obu dyskach dodatki są nie gorsze, a w kilku przypadkach nawet lepsze. Dźwięk (DD 5.1) jest idealny pod każdym względem, a i jakości obrazu nie można dosłownie nic zarzucić. Miłośnicy zabawy w kino od kuchni mogą do woli bawić się dodatkami, lub wykorzystać opcje krótkich materiałów o obu częściach, w trakcie oglądania filmu.

RESIDENT EVIL

Ekranizacje popularnych gier komputerowych są póki co rzadkością. Stąd każda próba jest zawsze oczekiwaną z wielkim zainteresowaniem. Tak było również w przypadku „Resident Evil". Gra jest w swej filmowej wersji nie mniej krwawa, całość sprawia jednak „tylko dobre" wrażenie (fani zapewne liczyli na znacznie więcej). W efekcie jest to bardzo przyzwoicie zrealizowany film (reżyserował twórca „Mortal Kombat" P. Anderson), któremu właściwie nic nie brak. Również wydanie DVD jest na wysokim poziomie – szczególnie dźwięk (m. in. DTS-ES 6.1) jest jego zaletą. Obraz przyzwoity, a dodatki standardowe (m. in. wywiady, materiał o realizacji i zwiastun).

EPOKA LODOWCOWA

Niesamowicie prześmieszne przygody bohaterów tego w całości zrealizowanego techniką animacji komputerowej filmu, to prawdziwe odkrycie ubiegłego roku. Ale najzabawniejszą postacią nie jest mamut, szablozębny tygrys czy leniwiec, a wymyślony przez twórców Scrat (rodzaj wiewiórki). O filmie pisaliśmy już obszernie w ŚGK nr 7/2002, zatem w ramach przypomnienia warto tylko zaznaczyć, że rodzimy dubbing jest jednym z najlepszych (równie dobry co choćby „Shrek"). Na dysku oferującym idealnej jakości dźwięk i obraz, znajdziemy poza tym krótkometrażówkę z przygodami Scrata i kilka innych materiałów o filmie.

KONKURS

PYTANIE KONKURSOWE

Jakie inne gry doczekały się swoich filmowych wersji, proszę podać przynajmniej 3 tytuły.

Odpowiedzi wyłącznie na kartkach pocztowych, z naklejonym kuponem konkursowym należy nadsyłać na adres redakcji do końca lutego 2003.

Wśród autorów prawidłowych odpowiedzi rozlosujemy płyty DVD i kasety wideo.

Z ostatniej chwili...

Podczas targów Consumer Electronics Show 2003 korporacja Samsung zamierza zaprezentować rekordowej wielkości monitor LCD. Urządzenie koreańskiego producenta ma być wyposażone w 54-calowy ekran LCD. Średnica nowego monitora będzie więc o osiem cali większa od ostatnio pokazanego ekranu Samsunga. Masowa produkcja megaekranu ma ruszyć w drugiej połowie 2003 roku.

Lan-Arena i Parc du Futuroscope poinformowały o podpisaniu umowy związanej z zorganizowaniem Electronic Sports World Cup (mistrzostw świata w grach wideo) we Francji. Mistrzostwa odbędą się w lipcu 2003 r. i potrwają sześć dni: od wtorku 8 do niedzieli 13 lipca w Parc du Futuroscope. O tytuł mistrza świata będzie rywalizowało 400 uczestników, którzy wystartują w eliminacjach (zarówno na konsolach, jak i komputerach PC). Udział wezmą zawodnicy z 32 państw, w tym ze Stanów Zjednoczonych, Rosji, Korei, Niemiec i Australii. Zwycięzcy tych rywalizacji otrzymają po 150.000 euro. Oczywiście wszystkie mecze Electronic Sports World Cup będą pokazywane na specjalnym ekranie, a organizatorzy spodziewają się 30.000 widzów.

Japoński Narodowy Instytut Zaawansowanych Nauk i Technologii poinformował o stworzeniu pierwszego humanoidalnego robota, który jest w stanie unieść ciężar 6 kg, potrafi się położyć i sam wstać. Do prac nad robotem włączyło się także Kawada Industries. Maszyna nazwana HRP-2 ma 154 cm wysokości i waży 58 kg. Dwa ruchome biodra, które mogą się obracać o 30 stopni, sprawiają że robot może poruszać się jak człowiek. Co ciekawe, w przypadku wywrotki robot jest w stanie sam wstać. W ramach pobudzenia zainteresowania robotyką, autorzy robota bezpłatnie udostępnili program kontrolujący prace robota. Wyposażony w elektroniczne oko, robot HRP-2 w masowej produkcji pojawi się dopiero za 5 lat.

ELMO HV-100 XG

Nowy wizualizer w ofercie AVC

www.avc.com.pl

Firma AVC wprowadziła do swojej oferty wizualizer ELMO HV-100 XG. Urządzenie charakteryzuje się doskonałymi parametrami technicznymi, ciekawym wzornictwem i przystępną ceną. Wizualizer to urządzenie umożliwiające zaprezentowanie przez wideoprojektor obrazu z każdego materiału: z foliogramów, materiałów nieprzezroczystych oraz brył. Stosowana w nowoczesnych wizualizerach technologia cyfrowa sprawia, że uzyskiwany obraz jest bardzo wyraźny i stabilny. Dzięki temu urządzenia te stają się dziś obok projektorów i systemów nagłośnienia jednym z podstawowych narzędzi pracy dla osób zajmujących się prowadzeniem profesjonalnych prezentacji.

Wizualizer ELMO HV-100 XG został wyposażony w przetwornik CCD 1,3" o rozdzielczości 850 000 pikseli. Urządzenie posiada wiele przydatnych funkcji, m.in. 4-krotny cyfrowy zoom i automatyczny balans bieli. Producent zastosował oświetlenie diodowe, dzięki któremu uzyskano efekt zbliżony do światła dziennego. ELMO HV-100 XG dysponuje sygnałem wideo o rozdzielczości powyżej 600 linii TV oraz sygnałem RGB o rozdzielczości XGA. Jest bardzo łatwy w obsłudze, a jego gabaryty i waga (1,5 kg) pozwalają zaliczyć go do urządzeń typowo przenośnych. ELMO HV-100 XG kosztuje 5 190 PLN (cena netto).

POLSKA BIBLIOTEKA INTERNETOWA

Edukacja przez internet

www.pbi.edu.p

W sobotę 21 grudnia 2002 roku premier Leszek Miller otworzył w Warszawie Polską Bibliotekę Internetową. W jej zasobach znajdą się pozycje z klasyki literatury polskiej, podręczniki akademickie, publikacje naukowe, książki dla niewidomych, starodruki, archiwalia, czasopisma oraz dzieła malarskie, grafiki i fotografie. Kilkadziesiąt tysięcy książek, w tym „Pan Tadeusz", „Ogniem i mieczem" czy „Sonety krymskie", już wprowadzono do zasobów PBI.

Zdaniem twórców projektu największą zaletą Polskiej Biblioteki Internetowej jest możliwość dostępu do książek z każdego miejsca w kraju, nawet z małych miejscowości i wsi, m.in. ze szkół, które mają połączenie z Internetem. Dzięki bibliotece łatwy dostęp do zbiorów polskich uzyska także Polonia.

Przedsięwzięcie PBI realizuje Departament Promocji Społeczeństwa Informacyjnego Komitetu Badań Naukowych. Inicjatorami biblioteki są Uniwersytet Jagielloński, Akademia Górniczo-Hutnicza, Biblioteka Narodowa, Papieska Akademia Teologiczna i Uniwersytet Gdański.

BROTHER MW-100

Termiczna drukarka dla Palmtopów

www.unicom.pl

W ofercie firmy UniCom pojawiła się miniaturowa drukarka termiczna, przystosowana m.in. do współpracy z palmtopami. Brother MW-100 jest przeznaczona do drukowania pokwitowań, etykiet i innych dokumentów przydatnych w firmach. Drukarka mierzy 100x160x17,5 mm, waży 300 gramów i pracuje w rozdzielczości 300 dpi (punktów na cal) na papierze formatu A7 (69x100 mm). Wydruk jednej kartki trwa ok. 15 sekund, wbudowany akumulator wystarcza zaś na zadrukowanie ok. 100 arkuszy. Urządzenie oferowane jest wraz z podajnikiem papieru na 50 kartek.

Przesyłanie danych do drukarki odbywa się za pomocą złącza USB lub portu podczerwieni. Jest ona zgodna z systemami Windows 98-XP oraz PocketPC 2002. Produkt będzie dostępny w sprzedaży w sieci UniCom sp. z o.o. w pierwszym kwartale 2003 r. Cena urządzenia będzie wynosiła ok. 350 euro.

MINIATUROWY ODTWARZACZ MP3

Kompresja w locie i zintegrowany tuner radiowy na pokładzie

www.perceptiondigital.com

Firma Perception Digital zaprezentowała miniaturowy odtwarzacz MP3 wyposażony w enkoder tego standardu (pozwalający na kompresję „w locie") oraz zintegrowany tuner radiowy FM. FuXion Genie (PD-098-01) umożliwia nagrywanie programów radiowych z tunera (możliwość zaprogramowania 30 stacji), mikrofonu lub dowolnego źródła podłączonego do miniodtwarzacza w formacie MP3 lub WMA. Formaty próbkowania enkodera to 48, 96 oraz 128 kbps przy 44,1 kHz. Odtwarzacz wyposażono w 128 MB pamięci, ale wkrótce spodziewana jest wersja z 256 MB.

FuXion Genie zasilany jest pojedynczym akumulatorem AAA, który pozwala na 15-godzinną pracę urządzenia. Ekran odtwarzacza ma możliwość wyświetlania znaczników ID3 oraz ułatwia sterowanie wyposażonym w pięć predefiniowanych ustawień korektorem graficznym.

Ważący 39 gramów FuXion charakteryzuje się rozmiarami 73x42x16 mm. Będzie on po raz pierwszy zaprezentowany podczas targów Consumer Electronics Show 2003, które odbędą się w Las Vegas od 9 do 12 stycznia. Cena odtwarzacza nie jest jeszcze znana.

RICOH CAPILO 300G

„Sportowy" aparat cyfrowy

www.zdnet.com

Ricoh zaprezentował nowy aparat cyfrowy – model Caplio 300G. Urządzenie posiada matrycę CCD o rozdzielczości 3,34 megapiksela oraz obudowę, która umożliwia pracę w ciężkich warunkach. Aparat ma zainteresować miłośników sportów ekstremalnych – jest odporny na kurz, wstrząsy i wodę (co nie oznacza, że można nim robić zdjęcia podwodne). Posiada zoom optyczny 3x i zoom cyfrowy 3,4x. Przekątna wyświetlacza LCD to 1,6 cala. Z komputerem Caplio 300G komunikuje się za pośrednictwem portu USB. Aparat obsługuje karty flash SD i MMC (w zestawie producent dostarcza kartę MMC 8MB). Wymiary Ricoh Caplio 300G to 135 x 66 x 66 mm, waga – 310 g. Za przyjemność użytkowania „ekstremalnej" cyfrówki będzie trzeba zapłacić około 800 USD.

INFORMATION VERSATILE DISK

Nowy standard wymiennych dysków twardych

www.ivdr.org

Podczas styczniowych targów Consumer Electronic Show grupa japońskich producentów zaprezentuje standard wymiennych dysków twardych, nazwany iVDR. Miniaturowe dyski Information Versatile Disk for Removable usage odznaczają się niewielkimi rozmiarami i wagą oraz pojemnością umożliwiającą proste budowanie terabajtowych serwerów – pojedynczy „wkład" zmieści bowiem 80 GB informacji, a z początkiem 2003 roku pojawią się wersje 160 gigabajtowe.

Opisywane 2,5-calowe dyski znajdą zastosowanie w komputerach osobistych i domowym sprzęcie audio-wideo. Początkowo ich ceny wyniosą 170-250 USD, ale przedstawiciele konsorcjum iVDR uważają, że w przyszłości powinny one potanieć do poziomu akceptowanego na rynku masowym. Podczas targów można będzie zobaczyć także prototypy dysków iVDR bazujące na napędach 1,8 cala. Nowy standard opracowują firmy Canon, Fujitsu, Hitachi, JVC, Phoenix Technologies, Pioneer, Sanyo oraz Sharp.

NOWY DIRECTX 9.0

Jak zawsze instalować z wielką ostrożnością

www.theinquirer.net

W niedawno udostępnionych bibliotekach DirectX 9.0 Microsoftu znajdują się błędy z wersji beta tego oprogramowania. Wspomniane usterki, obecne w grze Microsoft Flight Simulator 2002, polegają m.in. na zapadaniu się samolotu pod pas startowy. Można to zauważyć po uruchomieniu rozgrywki wielosobowej (testowano karty graficzne Radeon 9700 Pro i 8500, GeForce3 oraz SiS Xabre 400). Identyczne objawy obecne były w przypadku sterowników DirectX 9.0 RC1. Opisany problem nie pojawia się, gdy w systemie zainstalowano oprogramowanie DirectX 8.1.

EPSON PERFECTION 3200 PHOTO

Skaner o rozdzielczości optycznej 3200 x 6400 dpi

www.epson.com.pl

Epson Perfection 3200 Photo jest pierwszym skanerem płaskim tej firmy o rozdzielczości optycznej wynoszącej 3200x6400 dpi. Urządzenie charakteryzujące się gęstością optyczną wynoszącą 3,4 Dmax wyposażono w przystawkę do skanowania slajdów. Skaner komunikuje się z pecetem lub Macintoshem przez złącza USB 2.0 lub FireWire. Wymiary urządzenia to 304x476x122 mm, a jego waga – około 6 kg. Epson Perfection 3200 Photo oferowany jest w cenie 2100 zł. Poprzedni model – Epson Perfection 2400 Photo posiadał rozdzielczość optyczną 2400 x 4800 dpi. Także wykorzystywał nowy interfejs USB 2.0. Wersja Photo posiada Wbudowany moduł do materiałów przezroczystych o wymiarach 35 mm x 6. Obydwa modele posiadają 12 miesięczną gwarancję.

KARTA GRAFICZNA FX MX

Tani GeForce MX

www.theinquirer.net

Jak informuje serwis The Inquirer, podczas najbliższych targów CeBIT nVidia zaprezentuje swój kolejny procesor graficzny – NV31. Choć brak jakichkolwiek informacji na temat możliwości tego akceleratora, rosyjski X-Bit sugeruje, że będzie on odpowiednikiem kart Radeon 9500/9700 firmy ATI – kość oferować ma wydajność urządzeń poprzedniej generacji (np. GeForce Ti 4600) i sprzętową obsługę funkcji interfejsu DirectX 9.0 (jak w GeForce FX). Wspomina się także o możliwym wprowadzeniu udoskonaleń w mechanizmach odpowiedzialnych za antyaliasing oraz anizotropowe filtrowanie tekstur. Oczywistym celem opracowania takiego procesora jest chęć zdobycia klientów, którzy za niewielką cenę chcieliby mieć także nowinki techniczne. Jego prawdziwe możliwości poznamy w połowie marca 2003 roku.

CIEKAWE WITRYNY W INTERNECIE

PCLAB.PL

Jeden z ciekawszych polskich serwisów traktujący o nowinkach w sprzęcie komputerowym. Oprócz nowinek z rynku hard- i software'owego, oferuje sporo rzetelnych testów oraz porad. Na stronie znaleźć także można spory zestaw plików do pobrania oraz forum dla odwiedzających serwis. Być może zauważyliście także, że od poprzedniego numeru ŚGK redaktor naczelny serwisu, Paweł Pilarczyk, gości na naszych łamach jako autor artykułów.

http://pclab.pl

OVERCLOCKERS.PL

Witryna o wszelkiego rodzaju podkręcaniu procesorów i kart graficznych. Znajdziesz na niej nowinki ze świata komputerów oraz sporo testów sprzętu komputerowego. Najciekawsze są jednak poradniki jak samodzielnie podkręcić swój komputer oraz dokładne instrukcje jak zamontować na przykład chłodzenie ogniwem Peltiera. Strona zawiera wiele ilustracji oraz obszernych artykułów, tak dla początkujących, jak i zaawansowanych.

http://www.overclockers.pl

NOTEBOOKY.CZ

Serwis w dosyć nietypowym języku, bo po czesku. Poświęcony w całości testom notebooków i informacjom o nich. Na szczególną uwagę zasługuje jednak jeden z ostatnich testów. A mianowicie test wytrzymałościowy notebooka firmy Gericom. Pod adresem http://notebooky.cz/recenze/gericomcrashtestvideo021223.html możesz obejrzeć filmik na którym redaktor serwisu pastwi się nad komputerem i sprawdza ile ten jest w stanie znieść.

http://notebooky.cz

WIRTUALNY WSZECHŚWIAT

Prowadzony przez wydawnictwo Pruszyński i S-ka serwis o nowinkach w nauce. Znajdziesz tu sporo ciekawych, krótkich artykułów na temat ciekawostek ze świata nauki. Strona zawiera artykuły związane z dziennymi i nocnymi obserwacjami nieba, mapy nieboskłonu, a także porady dla fotoamatorów, pragnących uwiecznić efekty swoich obserwacji na kliszy filmowej. Dodatkową atrakcję stanowi galeria zdjęć kosmosu.

http://www.wiw.pl

HOW STUFF WORKS

Bardzo ciekawa, anglojęzyczna witryna wyjaśniająca zasady działania różnych rzeczy. Od śrubki, przez komputery do budowy ludzkiego ciała. How Stuff Works to jedyna okazja aby obejrzeć jakieś urządzenie od wewnątrz i dodatkowo poznać podstawowe zasady jego działania. Poruszone na stronie tematy zostały podzielone na kategorie, dzięki czemu łatwo dotrzeć do pożądanej dziedziny wiedzy – od broni palnej po miecze świetlne.

http://www.howstuffworks.com

BEYOND DISCOVERY

Bardzo interesujący serwis w języku angielskim opisujący przyczyny inspiracji, dzieje badań i wykorzystania praktycznego kilkudziesięciu ważnych odkryć i osiągnięć nauki. Witryna przygotowana jest bardzo profesjonalnie gdyż wszystkie artykuły pisane są przez profesorów Narodowej Akademii Nauki Stanów Zjednoczonych. Można tu między innymi poczytać o badaniach nad ludzkim genomem oraz zasadach działania Globalnego Systemu Pozycjonowania.

http://www.beyonddiscovery.com

MiNt RADEON 9700 PRO 128 MB DDR, TV-OUT, DVI-I

Najszybszy z najszybszych

Adam Gregrowicz

Firma **ATI** swoją serią procesorów graficznych ***Radeon*** ciągle podbija świat kart graficznych. Jej najnowsze dzieło to układ **Radeon 9700 Pro** (kodowe oznaczenie to R300), obecnie najszybszy z rodziny ***Radeonów***.

Prawdziwa siła nowego układu tkwi w aż czterech procesorach werteksów oraz ośmiu potokach pikseli. To dwa razy więcej niż najlepszy produkt **nVidii** – ***GeForce4 Ti*** – obecnie największego konkurenta **ATI**. Co prawda **Radeon 9700** potrafi obrabiać tylko jedną teksturę na takt zegara a ***GeForce4 Ti*** dwie, ale to i tak znaczy, że przy generowaniu obrazu z pojedynczą teksturą **ATI** jest dwukrotnie szybszy. Przynajmniej w teorii. Ważną sprawą dla osiąganej wydajności jest częstotliwość taktowania procesora. Dla **Radeona 9700 Pro** jest to aż 325 MHz i, uwaga, aż 620 MHz (!) zegar taktujący dostęp do pamięci. Dodatkowo dzięki wykorzystaniu 256-bitowego dostępu do pamięci DDR uzyskano niewiarygodną wręcz przepustowość na poziomie 19,8 GB/s. Co ciekawe, **Radeon 9700 Pro** przystosowany jest do obsługi pamięci DDR-II, więc niedługo być może zobaczymy nowe wersje karty wyposażonej w te pamięci. Także zastosowanie złącza AGP mogącego pracować z prędkością aż do 8x powoduje, że karta przystosowana jest do obsługi najbardziej wymagających gier.

Polepszeniu i przyspieszeniu uległy również inne elementy, między innymi algorytmy z którymi pracuje procesor graficzny. Udoskonalono optymalizację algorytmu decydującego, które linie należy rysować. Nowy, o nazwie Hyper-Z III, jest według **ATI** znacznie wydajniejszy. Wymieniono także stosowaną w poprzednich ***Radeonach*** metodę antyaliasingu całoekranowego – zamiast dosyć wolnego „nadpróbkowania" zastosowano znacznie szybsze multipróbkowanie, bardzo zbliżone do technologii stosowanej w układach **nVidii**.

Karta wyposażona jest w dwa 400-MHz ramdaki, wewnętrznie stosujące 10-bitowy opis każdej składowej koloru. Dzięki nim układ w pełni wykorzystuje dwa monitory w technologii Twin View. Testowana karta oprócz standardowego wyjścia monitorowego 15-pin ma również złącze DVI-I do monitorów LCD oraz wyjście wideo. **Radeon 9700 Pro**, tak samo jak modele 9000 do generowania obrazu wideo (na wyjściu TV) nie używa układów ATI Theater lecz moduły Videoshader. Łączą one zoptymalizowane obliczenia sprzętowe z elastycznymi rozwiązaniami programowymi. Pozwala to na zupełnie nowe możliwości filtrowania w czasie rzeczywistym – dla przykładu – zapobieganie pikselacji w filmach o niskiej rozdzielczości lub specjalną optymalizację określonych kodeków wideo, na przykład DivX.

Te wszystkie nowinki, a głównie szybszy i znacznie bardziej rozbudowany procesor główny, spowodowały jednak, że karta podczas pracy pobiera bardzo dużo prądu. Do tego stopnia, że aby poprawnie działała należy do niej za pomocą specjalnego kabelka (jest w komplecie) podłączyć dodatkowe zasilanie od przewodów zasilających twarde dyski. Co gorsza przy słabym, a nawet 300-watowym zasilaczu i podłączonych kilku dyskach oraz CD-ROMie, karta potrafi działać bardzo niestabilnie. Jedynym lekarstwem jest wówczas odłączenie jednego lub paru dysków lub CD-ROMu albo wymiana zasilacza na mocniejszy.

Testowana karta **MiNt** ma w zestawie płyty CD-ROM ze sterownikami, programem PowerDirector do edycji Video, odtwarzaczem PowerDVD XP 4.0 oraz grą „Ballistic". W komplecie jest również kabel Composite Video do wyjścia TV oraz przejściówka DVI-I na CRT (standardowe 15-pinowe złącze do monitora) i przelotka SVHS – Composite-Video (Chinch).

Radeon 9700 Pro to karta dla najbardziej wymagających graczy. Kupując ją masz pewność, że da sobie radę z nawet najbardziej wymagającą grą. To także jedyna karta, która w pełni obsługuje DirectX 9. Niestety urządzenie ma też swoje wady – jego cena nie należy do najniższych a zapotrzebowanie na prąd powoduje, że czasem konieczna może być wymiana zasilacza na mocniejszy. ❐

WYNIKI TESTÓW W 3D MARK 2001

Karta	Wydajność
Radeon 9700 Pro	10767
Radeon 9000 Pro	7067
Radeon 8500	8415
GeForce 3 Ti 200	6550
GeForce 3 Ti 500	7783
GeForce 4 MX 440	5653
GeForce 4 Ti 4200	9086
GeForce 4 Ti 4400	9486
GeForce 4 Ti 4600	9889

MiNt RADEON 9700 PRO 128 MB DDR, TV-OUT, DVI-I

producent	***MiNt Electronics http://mint-electronics.com/***
polski dystrybutor	***MiNt***
adres	***ul. Jana Kazimierza 46/54 01-248 Warszawa http://www.mojepc.pl***
cena	***1758 zł***

DANE TECHNICZNE

Parametr	Radeon 8500	Radeon 9000 Pro	Radeon 9700 Pro
Technologia wykonania	0,15 mikrona	0,15 mikrona	0,15 mikrona
silnik graficzny T&L	Charisma Engine II	Charisma Engine III	Charisma Engine IV
Moduły VertexShader	1 + 1 (TrueForm)	1	4
potoki pikseli	4	4	8
Jednostki teksturujące na potok	2	1	1
Taktowanie procesora	275 MHz	275 MHz	325 MHz
Taktowanie pamięci	550 MHz	550 MHz	620 MHz
Optymalizacja pamięci	HyperZ II	HyperZ II	HyperZ III
Przepustowość pamięci GB/s	8,8 GB/s	8,8 GB/s	19,8 GB/s
Wyjście TV	Rage Theater	FULLSTREAM VIDEO IMMERSION II	FULLSTREAM VIDEO IMMERSION II

PŁYTOTEKA 2003

Jak wybrać płytę główną

Paweł Pilarczyk redaktor naczelny serwisu www.pclab.pl.

W poprzednim numerze ŚGK pokrótce omówiliśmy, jaką kartę graficzną warto kupić do swojego komputera. Tym razem podobny poradnik, z tym że zastanawiać się będziemy nad płytą główną: jaką warto nabyć, jakich się wystrzegać, na co należy zwracać uwagę przy kupnie.

Płyta główna jest w zasadzie najważniejszym komponentem każdego komputera. Tak, nie jest nim procesor! To w płytę wtykamy przecież wszystkie nasze komponenty: procesor (mózg komputera), pamięć, karty graficzne, karty dźwiękowe, modemy, karty sieciowe i tak dalej. Żie dobrana płyta skutecznie hamować będzie nawet najszybsze procesory. Od płyty także zależy w największym stopniu stabilność komputera oraz jego kompatybilność z peryferiami. Zatem podstawową zasadą, o jakiej należy pamiętać, jest to, by absolutnie nie oszczędzać przy zakupie płyty głównej. Należy kupić możliwie najlepszy model (oczywiście w ramach dostępnych zasobów finansowych) – oszczędzać potem możemy na wolniejszym procesorze czy karcie graficznej.

Dzisiejsze płyty główne podzielić musimy na dwie kategorie: przeznaczone pod procesory Intel Pentium 4 i Celeron (mowa o Celeronie będącym „wykastrowanym" Pentium 4), z podstawką Socket 478 oraz przeznaczone pod procesory AMD Athlon i Duron, z podstawką Socket A (Socket 462). Oczywiście, nadal można jeszcze kupić płyty główne z podstawką Socket 370 pod procesory Pentium III, stare Celerony (do 1,3 GHz włącznie) czy VIA C3, jednak obecnie stanowią one tylko margines rynku i w niniejszym artykule nie będziemy się nimi zajmować.

Najważniejsze dwie cechy każdej płyty głównej to wysoka wydajność, dopasowana do procesora, oraz jak największa stabilność (nikt nie chce przecież oglądać „niebieskich ekranów" co pół godziny, nieprawdaż?). Pierwsza cecha zależy od zastosowanego na płycie głównej zestawu dwóch kości, zwanego chipsetem (czasem może to być tylko jedna kość). Chipset to serce płyty głównej. Pierwsza kość, umieszczona u góry płyty (gdy patrzymy na nią tak, że gniazda PCI są na dole, a podstawka procesora – u góry), nosi miano mostka północnego (north bridge). Odpowiada za komunikację z procesorem, pamięcią (posiada wbudowany kontroler pamięci) i kartą graficzną (przez magistralę AGP). Druga kość, umieszczona u dołu – najczęściej w pobliżu gniazd PCI – nosi miano mostka południowego (south bridge). Zawiera kontroler dysków twardych, PCI, USB, czasem także FireWire.

Jak nietrudno się domyśleć, to właśnie mostek północny jest tym najważniejszym komponentem, wpływającym na wydajność komputera. Powinien on wspierać nowe częstotliwości taktowania magistral procesorów Pentium 4 i Athlon, a także obsługiwać możliwie wydajne pamięci (ale bez przesady, o czym za chwilę). I teraz bardzo ważna uwaga: dostępna przepustowość pamięci powinna być dopasowana do przepustowości magistrali procesora. Już tłumaczę, o co chodzi.

Płyta pod procesor Intela

Procesory Pentium 4 komunikują się z mostkiem północnym poprzez 64-bitową magistralę FSB (Front Side Bus) o nazwie Quad Pumped Bus („poczwórnie pompowana" – ot, taka nazwa marketingowa). Jej rzeczywiste taktowanie to 100 lub 133 MHz, ale efektywne jest cztery razy wyższe (stąd „Quad Pumped") – 400 MHz (4 x 100 MHz) lub 533 MHz (4 x 133 MHz). W każdym cyklu zegara magistrala przesyła 64 bity danych – 8 bajtów. Przy zegarze 400 MHz daje to 400 mln przesłań paczek 8 bajtowych, a więc 400 mln x 8 bajtów = 3,2 mld bajtów. Potocznie mówi się, że transfer danych przy magistrali 400 MHz wynosi 3,2 GB/s, mimo że miliard bajtów jest gigabajtowi nierówny. Magistrala 533 MHz cechuje się jeszcze wyższą przepustowością – 533 MHz x 8 bajtów = 4,2 GB/s (w rzeczywistości – 4,2 mld bajtów/s).

I tu właśnie tkwi problem w przypadku procesorów Pentium 4, bowiem najszybsze dostępne obecnie pamięci DDR (DDR400) zapewniają przepustowość „jedynie" 3,2 GB/s (pamięci te pracują z efektywną częstotliwością 400 MHz i mają 64-bitową magistralę danych – dokładnie tak, jak Pentium 4 z FSB 400 MHz). DDR400 zapewniają odpowiednie pasmo jedynie starym wersjom Pentium 4, bowiem nowe wykorzystują już magistralę FSB 533 MHz. A więc nowe Pentium 4 potrzebują pasma 4,2 GB/s, a pamięć DDR400 zapewnia im „tylko" 3,2 GB/s.

Dlatego też najlepszym rozwiązaniem dla Pentium 4 są dwukanałowe pamięci Rambus (RDRAM). Dostępne są w dwóch wersjach: starszej, PC800 (o przepustowości 3,2 GB/s w trybie dwukanałowym) oraz nowszej, PC1066 (o przepustowości 4,2 GB/s). Obsługę pamięci PC800 zapewnia stary już chipset Intela i850, a obsługę PC1066 (oraz PC800) — nowsza jego wersja, i850E. Niestety ze względu na wysokie ceny samych modułów pamięci Rambus, płyty główne z chipsetami i850 i i850E nie są w Polsce zbyt popularne – chociaż zapewniają najwyższe osiągi komputerom z procesorami Pentium 4.

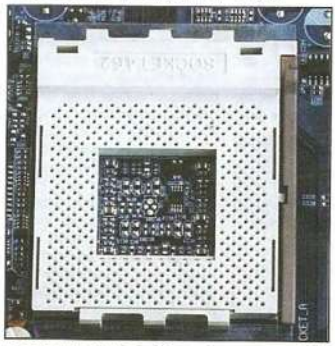
Jeśli zamierzamy mieć możliwie najwydajniejszy komputer z procesorem Pentium 4, powinniśmy nabyć płytę główną z chipsetem i850E i pamięciami PC1066 (uwaga: moduł 128 MB kosztuje 400 zł!) lub płytę z E7205 i pamięciami DDR266 (moduł 128 MB kosztuje 150 zł). W obu wypadkach musimy nabyć nie jeden, a dwa moduły pamięci (co najmniej), by umożliwić im pracę w trybie dwukanałowym.

Niestety, wymienione platformy są bardzo drogie, jak na portfel gracza, więc alternatywnie można kupić płytę główną z chipsetem i845PE (obsługuje pamięci maksymalnie DDR333 o przepustowości 2,7 GB/s), VIA P4X400 (obsługuje pamięci DDR400) lub SiS648 (obsługuje pamięci DDR400). Komputer będzie o kilka-kilkanaście procent wolniejszy od wyposażonego w płytę i850E lub E7205, ale – jednocześnie – płyta i pamięci będą o połowę tańsze.

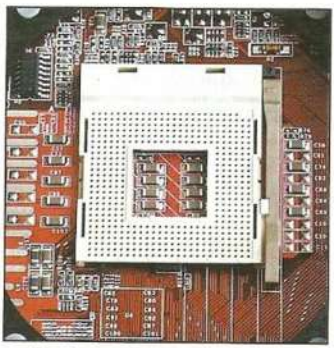
Raczej odpuście sobie płyty z chipsetem i845E, bowiem wspiera tylko pamięci DDR266 o przepustowości zaledwie 2,1 GB/s. To samo tyczy się VIA P4X266 i P4X266A. Z kolei SiS 645, mimo że współpracuje z pamięciami DDR333, obsługuje tylko procesory z FSB 400 MHz. To też chipset przestarzały.

Odradzamy także kupno płyt z chipsetami i845G czy i845GE – to odpowiedniki i845E i i845PE, ale ze zintegrowanymi, koszmarnie wolnymi kartami graficznymi. Po co dopłacać do tych kart, skoro i tak będziecie musieli dokupić wydajniejszą grafikę.

Zdecydowanie trzymajcie się z dala od płyt głównych z obsługą pamięci PC133 (SDR – Single Data Rate). Zapewnia ona jedynie przepustowość 1 GB/s – jedną trzecią tego, co wymagają nawet stare Pentium 4!



Podstawka Socket 462 pod procesory AMD Duron i Athlon.



Podstawka Socket 478 pod procesory Intel Pentium 4 i Celeron.

Płyta pod procesor AMD

Zupełnie odwrotna sytuacja występuje w przypadku procesorów AMD. Durony pracują na magistrali FSB typu DDR (Double Data Rate) o rzeczywistym taktowaniu 100 MHz (efektywnie 200 MHz – 100 MHz x2). Przepustowość tej magistrali to zaledwie 1,6 GB/s, a więc idealnie dopasowane do Duronów są pamięci... DDR200. Nie potrzeba nic lepszego.

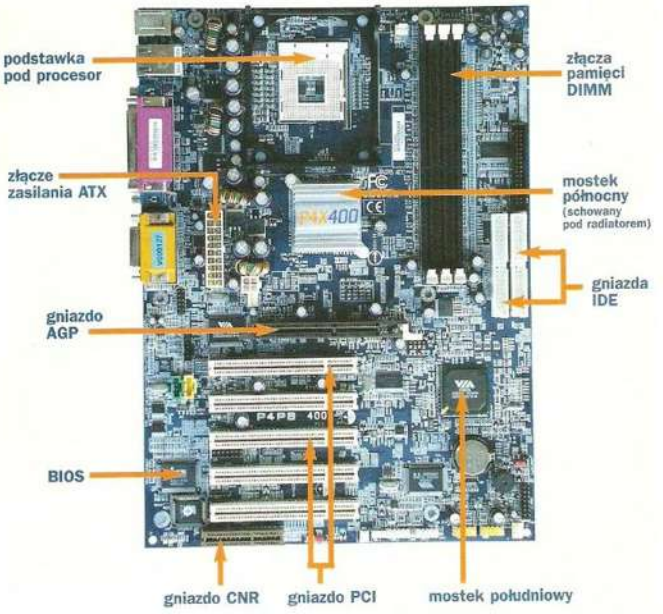
Procesory Athlon i Athlon XP pracują na magistrali o rzeczywistym taktowaniu 100 MHz (efektywnie 200 MHz), 133 MHz (efektywnie 266 MHz) lub – w przypadku najnowszych modeli – 166 MHz (efektywnie 333 MHz). Przepustowość magistrali tych procesorów to – odpowiednio – 1,6, 2,1 i 2,7 GB/s. Oznacza to, że procesorom Athlon XP z magistralą 266 MHz w pełni wystarczają pamięci DDR266, a procesorom Athlon XP z FSB 333 MHz – pamięci DDR333. Tymczasem najnowsze chipsety dla płyt głównych pod procesory AMD potrafią obsłużyć nawet pamięci DDR400. Zupełnie niepotrzebnie.

Nie dajcie się zatem zwieść sloganom reklamowym, w których producenci płyt głównych zachęcają do wymiany płyt z obsługą pamięci DDR266 czy DDR333 na płyty ze wsparciem dla DDR400 – obsadzanie pamięci DDR400 nie daje kompletnie nic nawet procesorom Athlon XP 2600+ lub 2700+ z FSB 333 MHz! Procesory te nie będą w stanie spożytkować całego pasma, jakie udostępnia im taka pamięć. Przeprowadziliśmy wiele testów porównawczych i wiemy, że komputer z procesorem Athlon XP (FSB 266 MHz) i pamięciami DDR266 jest tak samo wydajny, jak ten z tym samym procesorem, ale pamięciami DDR333 oraz z pamięciami DDR400.

Pod procesory Athlon XP najlepsza będzie zatem płyta główna z chipsetem VIA KT333 lub VIA KT400 oraz moduł pamięci DDR266 (jeśli mamy procesor z FSB 266 MHz) lub DDR333 (jeśli mamy procesor z FSB 333 MHz lub zamierzamy nabyć takiego CPU w najbliższej przyszłości). Odpuście sobie zdecydowanie moduły DDR400, bo tylko wydacie na nie niepotrzebnie dodatkowe pieniądze.

Stabilna jak skała

Na stabilność płyty głównej ma wpływ jej wykonanie i użyte komponenty. Najlepsze komponenty stosowane są przez markowych producentów płyt – firmy ASUS, ABIT, MSI, Intel, Gigabyte, EPoX czy Soltek. Polecamy Wam kupno właśnie płyty któregoś z wymienionych producentów. Produkty innych firm, jak ECS, Chaintech, FIC, DFI itd. mogą także działać bezproblemowo, ale nie muszą. Lepiej dopłacić 100 czy 150 zł do płyty markowej i mieć stuprocentową pewność, że komputer będzie potem działał stabilnie. Na stabilność wpływa także pamięć – również staramy się nabywać moduły firmowe: najlepiej Kingstona, Samsunga lub Corsaira. A jeśli zaryzykujemy i kupimy bezfirmowy, tani moduł pamięci, to tylko pod warunkiem, że sprzedawca zgodzi się, że zwrócimy mu ten moduł drugiego dnia (czy po kilku dniach), jeśli stwierdzimy, że nasz komputer działa niestabilnie.



Pozostałe cechy są już wspólne dla płyt pod procesory Pentium 4 i Athlon. Dobra płyta nie musi mieć wcale wielu gniazd PCI – tak naprawdę starczą trzy (chociaż na płycie formatu ATX najczęściej są co najmniej cztery). Większość kart, jakie kiedyś wtykało się w gniazda PCI, jest zintegrowana na płycie głównej. Co najwyżej na płycie obsadzimy kartę dźwiękową, modem lub sieciówkę – o ile komponenty te nie będą zintegrowane już na płycie.

Najnowsze płyty mają także gniazdo AGP 8x dla kart graficznych. Oferuje ono dwukrotnie wyższą przepustowość od gniazda AGP 4x. Przeprowadzone przez nas testy wykazują, że nie ma praktycznie różnicy w wydajności pomiędzy kartami AGP 8x i 4x, gdyż i tak większość danych karta graficzna przechowuje w swojej pamięci lokalnej – a więc przepustowość magistrali AGP nie ma tu wielkiego znaczenia. Dlatego AGP 8x może być – ale nie musi. Gniazdo AGP 4x da nam praktycznie to samo.

Płyta główna nie musi mieć gniazd CNR, ACR czy AMR – prawdopodobnie nigdy ich nie wykorzystacie. Powinna mieć natomiast zintegrowaną kartę sieciową – przyda się Wam, by połączyć Wasz komputer z kolegą i zagrać sobie w deathmatcha lub by podłączyć się do internetu (np. modem Neostrady Plus łączy się właśnie z kartą sieciową w komputerze). Jako sieciówka na płycie wystarczy FastEthernet (10/100 Mbit/s) – nie musi być Gigabit Ethernet (1000 Mbit/s), aczkolwiek wyższe modele mają właśnie zintegrowane takie karty sieciowe.

Na płycie głównej powinien znajdować się także kontroler USB 2.0 i co najmniej cztery gniazda USB (np. dwa na płycie i dodatkowe dwa na dołączonym śledziu). Umożliwi to podłączenie dodatkowych peryferiów, jak kamery internetowe, czytniki kart pamięci, aparaty cyfrowe, odtwarzacze MP3 czy pamięci flash na USB (w postaci tzw. „kluczy USB").

Dobrze by było, by na płycie głównej znajdował się kontroler dysków twardych Serial ATA – ale nie jest to jeszcze konieczne. Kontroler dysków twardych może być ATA100 – nie musi być ATA133, bowiem i tak tylko Maxtor produkuje dyski ATA133, ponadto nie są one wcale szybsze od dysków ATA100.

Na płycie raczej zbędny jest kontroler RAID (umożliwia zestawianie macierzy dyskowych) – prawdopodobnie większość z Was też nigdy z niego nie skorzysta. Jeśli nie jesteście audiofilami, to zwróćcie uwagę na to, by na płycie znajdowała się zintegrowana sześciokanałowa karta dźwiękowa (AC'97). Jakość takich kart jest obecnie już na tyle wysoka, że większości z Was nie będzie potrzebna inna karta (np. Sound Blaster Live! czy Audigy). Jeśli posiadacie cyfrową kamerę wideo (miniDV lub Digital8), kupcie płytę główną ze zintegrowanym kontrolerem FireWire (IEEE 1394) – będziecie mogli zgrywać na dysk twardy filmy z kamery, które potem poddacie obróbce na komputerze. Do kontrolera FireWire można także podłączyć niektóre odtwarzacze MP3 czy zewnętrzne dyski twarde.

Jeśli czegoś jeszcze nie wyjaśniłem w powyższym tekście, to mogę to wyjaśnić zainteresowanym e-mailem – piszcie na adres: pila@pclab.pl. ❐

WINDOWS W KIESZENI

Granie na małym ekranie

Adam Gregrowicz

Na pewno nie raz jadąc pociągiem miałeś ochotę zagrać lub popracować na komputerze. Ale zwykły pecet zdecydowanie się do pociągu nie nadaje. Nawet laptopy są trochę za duże. Są co prawda różnej maści GameBoy'e, ale to jednak nie to – mikro-konsole zostawmy konsolowcom – my chcemy uczciwego PC.

I choć wydaje się to niemożliwe, to są jednak komputerki wyposażone w Windows, które bez żadnych problemów mieszczą się w kieszeni. To tak zwane palmtopy a dokładniej mówiąc – PocketPC. Ta nazwa ukuta została przez Microsoft i oznacza po prostu „kieszonkowe PC". Komputery tej klasy wyposażone są co prawda w system Windows, ale nie jest to normalne Windows spotykane w biurkowych komputerach – to jego specjalna, bardzo mocno okrojona, wersja. Nie ma najmniejszych szans aby program przeznaczony na duże okienka dał się uruchomić na PocketPC. Ale wbrew pozorom, na palmtopy z przenośnym Windows (określanym Windows CE) istnieją świetne gry.

Rayman Ultimate

SPRAWDŹ W INTERNECIE

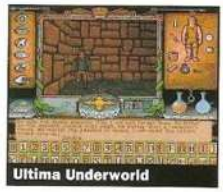
Producenci:
www.hp.com
www.casio.com
www.fujitsu-siemens.com
- **Argentum: This is War**
www.ionside.com
- **Sorcery**
www.sorcerypda.com
- **EverQuest**
eqpocket.station.sony.com/
- **ZIOSoft**
www.ziosoft.com
- **MonkeyStone**
www.monkeystone.com
- **Jimmy Software**
www.jimmysoftware.com

Maszynki PocketPC, choć pochodzą od różnych producentów, charakteryzują się wszystkie bardzo małymi rozmiarami – rzędu 13x9x2 cm. Osiągnięte to zostało przez zastosowanie niewielkiego ekranu o rozdzielczości 240x320 punktów oraz... brak klawiatury. Tak, PocketPC nie ma klawiatury, ma za to czuły na dotyk ekran oraz rysik, którym możemy pisać po ekranie. Do prowadzania tekstów używane jest rozpoznawanie pisma lub wyświetlana na ekranie klawiaturka. I co ciekawe, sprawdza to się całkiem nieźle. Tak prawdę mówiąc głównym celem powstania palmtopów jest praca w charakterze osobistego asystenta, czyli terminarza, notatnika, itp. Ale jak to zwykle bywa, okazało się, że PocketPC nadaje się do gier. I to nawet całkiem dobrze się do tego nadaje. Najpopularniejsze obecnie modele wyposażone są w procesor StrongARM pracujący z zegarem 206 MHz lub Intel X-Scale z zegarem nawet 400 MHz, mają więc odpowiedni „zapas mocy" aby gry działały jak trzeba. Inna sprawa że 400 megahertzowy X-Scale wcale nie jest szybszy od StrongARMa z zegarem 206 MHz ale to już temat na inny artykuł. Najważniejszy jest fakt, że na PocketPC da się grać.

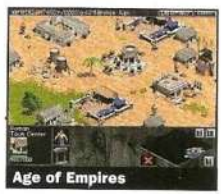
Platforma PocketPC jest stosunkowo młoda – pierwsze modele z procesorem 206 MHz i kolorowym ekranem zaczęły się pojawiać w okolicach 2000 roku. Dlatego też na razie większość gier to proste freewarowe lub sharewarowe łamigłówki i układanki w stylu Tetrisa, gdzie trzeba przesuwać lub obracać różnokolorowe klocki. Wbrew pozorom może to być bardzo wciągające i zapewniać zabawę na długie godziny. Z czasem jednak zaczęły pojawiać się prawdziwe rarytasy. Choćby Snails – gra bliźniaczo podobna do znanych z PC Wormsów jednak ze ślimakami w roli głównej. Powstają także RTSy. Najbardziej znany z nich to Argentum: This is War czyli strategia czasu rzeczywistego z elementami 3D (teren generowany jest w trójwymiarze). Z ciekawostek warto wspomnieć o Johnie Romero. Ta legendarna postać biorąca udział w pracach nad Quake jest obecnie współwłaścicielem małej firmy produkującej gry na PocketPC (www.MonkeyStone.com). Co prawda firma głównie zajmuje się dystrybucją gier innych autorów a własny dorobek ma niewielki – tylko jedną dość prostą ale wciągającą grę Hyperspace Delivery Boy będącą właściwie RPG w stylu starego GameBoya, ale może to świadczyć o tym, że PocketPC ma jednak przed sobą przyszłość. Zresztą tak naprawdę w ostatnich miesiącach widać to gołym okiem. Znalazło się już kilka firm przenoszących przeboje z dużych PC. Choćby Ultima Underground lub Simcity 2000 – firma ZIOsoft przeniosła obydwie gry na kieszonkowce. I gry wyglądają praktycznie tak samo. Ze sterowaniem jest już gorzej – brak klawiatury trochę daje się we znaki – ale można się przyzwyczaić. Ta sama firma ma na swoim koncie także FIFA 2002 – gra wygląda co prawda inaczej niż pecetowy odpowiednik, ale gra się w nią świetnie. W planach jest także... Need For Speed. Co prawda wersja beta, pokazana na początku roku 2002 nie była zbyt dobra, ale zawsze to coś. Dużą niespodziankę zrobiła także posiadaczom PocketPC firma Capcom, autorzy wielu hitów na automaty. Na palmtopie można zagrać w takie hity jak 1942, Ghosts N' Goblins, Section Z, Commando, Legendary Wings wyglądające kropka w kropkę tak samo jak na automatach. Nawet młodsi gracze mają coś dla siebie – to Rayman Ultimate – gra wykonana jest świetnie i w niczym nie ustępuje oryginałowi. Pojawiają się także dosyć ambitne gry RPG, choćby Sorcery lub EverQuest przygotowywane przy współpracy Sony.

Jednak największe poruszenie wywołały ostatnie doniesienia o przeniesieniu na platformę PocketPC gry... Age of Empires. Tak! AoE w kieszeni. To jest to!

Na PocketPC jest mnóstwo gier. Prawdą jest, że większość to dosyć mało skomplikowane gierki, ale jest też kilkanaście tytułów-hitów a ich liczba rośnie z miesiąca na miesiąc. Zachęcam do zajrzenia na sąsiednią stronę z ciekawymi stronami w internecie – znajdziesz tam linki do serwisów o PocketPC. Szkoda tylko, że kupno przeciętnego PocketPC to wydatek rzędu 2000 zł lub więcej. ❐



Ultima Underworld



Age of Empires

EverQuest

Argentum: This is War

PROFESOR HENRY 4.0 GRAMATYKA I ROZUMIENIE ZE SŁUCHU

Multimedialny kurs językowy dla początkujących i średnio zaawansowanych

Arkadiusz Matczyński

Profesor Henry 4.0 Gramatyka i Rozumienie ze słuchu jest programem służącym do nauki i doskonalenia języka angielskiego, przeznaczonym zarówno dla osoby początkującej jak i zaawansowanej. To ponad 300 godzin nauki, kilka tysięcy nagrań dźwiękowych, różnorodne ćwiczenia zintegrowane z rozbudowanym podręcznikiem gramatyki, lektorzy, słownik, poziomy zaawansowania, system powtórek i statystyk, konta użytkownika i serwisy internetowe. **Profesor** uczy wszystkich umiejętności językowych (mówienie, pisanie, rozumienie ze słuchu i tłumaczenie), pozwala na nagrywanie wypowiedzi i porównywanie z wymową lektora, przygotowuje do matury, egzaminów i FCE (CAE). Program jest zalecany do użytku szkolnego przez MENiS.

Materiał zawarty w programie nie stanowi tłumaczenia zachodnich podręczników, lecz jest w pełni oryginalny, dzięki czemu lepiej uwypukla te zagadnienia gramatyki, które są szczególnie trudne dla Polaków. Znalazło się tu też sporo ćwiczeń często spotykanych na maturze, czy na egzaminach wstępnych na wyższe uczelnie.

Przy tworzeniu materiału korzystano z pomocy doświadczonych nauczycieli warszawskich szkół językowych, a także specjalistów angielskich – egzaminatorów British Counsil. Specjalnie na potrzeby programu, w celu zdobycia ciekawych i oryginalnych zdjęć zorganizowany został wyjazd fotoreportera do Wielkiej Brytanii.

W programie obecny jest także Słownik angielsko-polski zawierający ponad 8.000 haseł.

Specjalnie dla szkół, instytucji i firm prowadzących kursy językowe stworzono wersję sieciową (oddzielna płyta dołączana do zamówionego kompletu), która pozwala koordynować i nadzorować pracę słuchaczy. Jest to wersja przeznaczona dla nauczyciela. Pozwala na przygotowanie całych lekcji, wybranych zestawów ćwiczeń oraz kontrolę postępów klasy i pojedynczych słuchaczy.

PROFESOR HENRY 4.0 GRAMATYKA I ROZUMIENIE ZE SŁUCHU	
producent	**Edgard Multimedia**
polski dystrybutor	**Edgard Multimedia**
adres	**ul. Jastrzębowskiego 22 02-786 Warszawa www.edgard.com.pl**
cena	**89 zł**
cena upgrade:	**39 zł**
Minimalne wymagania:	**Pentium, 32 MB RAM, CD-ROM x10, Windows 95**

OMNIA 2002

Nowa encyklopedia multimedialna z dodatkami

Arkadiusz Matczyński

Omnia 2002 to kolejna już edycja encyklopedii wydawanej przez firmę **De Agostini**. Encyklopedia, składa się aż z 5 płyt i niespodzianki w postaci książki. Z tego też powodu, całość zapakowana jest w duże kartonowe pudło, w środku którego znajdują się 4 płyty Encyklopedii **Omnia** (instalacyjna, 2 z wiadomościami encyklopedycznymi oraz jedna z grą edukacyjną) oraz 1 płyta zawierająca „Wielką ilustrowaną encyklopedię powszechną" wydawnictwa Gutenberga. Znaczną część pudła wypełnia blisko 600 stronicowa książka Karola Darwina „O powstawaniu gatunków" znajdująca się w serii Arcydzieła Wielkich Myślicieli. Książka jest w sztywnej oprawie, w kolorze ciemnozielonym z tłoczonymi złotymi literami na okładce.

W porównaniu do poprzedniej edycji zwiększona została ilość materiału zawartego na płytach. Obecnie liczba haseł wynosi 141.000. Produkt posiada status „Zalecane przez Ministerstwo Edukacji Narodowej", co stanowi dobrą jego rekomendację. Zlikwidowano błędy merytoryczne, które napotkać można było w poprzedniej wersji. W encyklopedii pojawiają się także polskie akcenty. Zawarto między innymi obrazy polskich artystów, informacje o Marku Kamińskim zdobywającym biegun, czy nawet gwieździe sportu zimowego – Adamie Małyszu. W nowej edycji programu na krążku zebrano 141.000 haseł, 760 map geograficznych, 300 tabel, 450 nagrań, 130 filmów i animacji, oraz 6700 zdjęć. W programie zawarty jest także słownik wyrazów obcych. Dodatkowo na płycie dostępna jest najnowsza wersja programu „Literatura polska"– zawierająca zaktualizowane biografy pisarzy, nowe hasła biograficzne i powiązane z nimi artykuły o książkach.

Encyklopedia Omnia 2002 jest bardzo dobrą multimedialną encyklopedią. Dołączona Encyklopedia Gutenberga stanowi jej dodatkowy atut, gdyż zastępuje XXII tomy encyklopedii. Książka Karola Darwina „O powstawaniu gatunków" jest też bardzo ciekawym pomysłem. ❐

OMNIA 2002	
producent	**De Agostini Polska**
adres	**Al. Jerozolimskie 125/127 00-973 Warszawa**
cena	**199 zł**
	http://www.omnia-online.pl

GRAO STORY

MARCIN PRZYBYŁEK

– Recepta na niewyspanie? – pytał Grao-tsy Łinkomande podczas semestralnego zaliczenia.

– Granie – odparł Dżoj-sti Bald.

– Granie pogłębia niewyspanie – skontrował egzaminator.

– Tworzy się sprzężenie zwrotne dodatnie – potwierdził uczeń. – Spirala nakręca się aż do przesilenia.

– I...?

– Jak mawiały siostry z zakonu Bene Gesserit, obserwacja zachowania podczas kryzysu jest najlepszym testem osobowości.

– Wiesz co? – zagaił Grao-tsy Łinkomade podczas rytualnego picia herbaty. – Marzy mi się praca w piśmie o grach komputerowych.

Kompucjusz Diuknuk wypił łyk.

– W ŚGK? .

– Najchętniej. Wyobraź sobie: napięcie, groza, udręka, tortura, przemęczenie, masochizm, przemoc...

– ...seks...

– Nie przerywaj: grasz, piszesz, dyskutujesz, spotykasz się, wyjeżdżasz, robisz wywiady, nie dosypiasz, szukasz w sieci, uczestniczysz w burzach mózgów, kłócisz się...

– ...od czasu do czasu...

– ...wyłącznie w celach twórczych, porównujesz, zaharowujesz się, mózg ci wrze, kipi, rozpada się, wybucha, a ty myślisz, myślisz, myślisz.

– A ciśnienie rośnie, wrzody dojrzewają, tętnice grubieją.

Łinkomande westchnął.

– Tak – powiedział cicho. – Wszystko to kocham.

– Ciekawe, czy istnieje niebo dla graczy... – zastanawiał się Dżoj-sti Bald, patrząc w szklany sufit zimowego ogrodu.

– Ależ istnieje – odparł Mish-kha Conq leżakujący w solarium.

– Myślisz?

– No pewnie: masz nieograniczoną ilość żyć...

– ...nieograniczoną ilość gier...

– ...i nieograniczoną ilość czasu...

– ...można powiedzieć: całą wieczność.

– Jakiej rady mógłbyś udzielić początkującemu głodnemu graczowi? – spytał podczas egzaminu Kompucjusz Diuknuk.

– Niech zrobi sobie jeść – odparł Mish-kha Conq.

– A jeśli lodówka jest pusta?

– Niech unika Pizza Tycoon.

– Jakie trzy podstawowe udręki czyhają na zdeklarowanego gracza? – spytał podczas zaliczenia Grao-tsy Łinkomande.

Dżoj-sti Bald pochylił głowę, pomyślał, uśmiechnął się smutno i odparł:

– Głód, chłód i ubóstwo.

W INTERNECIE ◆ W INTERNECIE ◆ W INTERNECIE

FORUM DYSKUSYJNE ŚGK Online

W tym miesiącu na FŚGK postanowiliśmy wybiec w przyszłość. Poprosiliśmy naszych czytelników, aby spróbowali opisać, jak wyobrażają sobie rozwój prasy traktującej o grach komputerowych (w tym rozwój ŚGK) przez najbliższą dziesięciolatkę. W jakim kierunku pisma POWINNY pójść, a do czego zmuszą je realia rynku? Czy za dziesięć lat słowo pisane przeniesie się w całości na internet, czy jednak papierowe wydania nadal będą miały swoich zwolenników? Poniżej publikujemy wybrane głosy z dyskusji (całość możecie prześledzić na stronie http://www.sgk.com.pl), opinie te nie muszą być zgodne z poglądami członków redakcji.

No cóż...Powiem szczerze, że NA PEWNO bez płytek nie ma szans. Nie ma zresztą sensu rezygnować z nich. Powiem, iż nawet lubię wiedzieć, że mam te płyty (jakkolwiek dziwnie by to nie brzmiało). Poza tym chciałbym, by ŚGK pozostało niezmienne i towarzyszyło nam przez następne 10 lat. Ba, może być i pół wieku... To tyle, jeśli chodzi o marzenia. Zdaję sobie sprawę, iż wymogi rynku są nieraz zupełnie inne, niż czytelników. Dlatego czuję, że pismu nie przybędzie stron, za to zamiast tego pojawią się nowe cedeki. No cóż, prawdą jest, iż to jest w tej chwili najbardziej pożądane przez młodego gracza, zaś zawartość gazety schodzi na dalszy plan. Jednak mimo wszystko chcę, by ŚGK pozostał taki sam. Amen. ŚGK, we're with you forever!!

Jerod

Przez te 10 lat rynek prasy komputerowej dokonał olbrzymiego kroku. Czy ktoś kiedyś przypuszczał, że z rynku niemalże całkowicie znikną pisma komputerowe bez płytek CD? Nie sądzę. Trudno powiedzieć, jak potoczą się branżowe losy przez najbliższych 10 lat. Sądzę, że pisma komputerowe dalej będą się skupiać na pełnych wersjach gier. Być może dojdzie nawet do tego, że zaczną pojawiać się w nich gry premierowe, czyli takie, które będzie można kupić tylko i wyłącznie z czasopismem. Wiem, że na razie jest to nierealne, ale za kilka lat... Kto wie? Najważniejsze jednak jest to, aby prasa komputerowa przez najbliższych 10 lat nadal spełniała swoje podstawowe zadanie, jakim jest informacja. Internet wkracza do domów w bardzo szybkim tempie, jednak wątpię, czy może on całkowicie zastąpić prasę w ciągu najbliższych 10 lat.

Cameron

Nie wiem, co zmieni się w ciągu najbliższych lat. Tego nikt nie wie, tak jak – jestem tego pewny – nikt 10 lat temu nie był w stanie przewidzieć, jak zmieni się sytuacja na rynku komputerowej rozrywki. Możemy tylko teoretyzować. Ja osobiście mam nadzieję, że czasopisma papierowe nie znikną kosztem internetu tak, jak nie znikają książki. Gdyby tak się stało, stałoby się według mnie coś bardzo złego. I mam też nadzieję, że jednak za jakiś czas średnia wieku graczy oraz stopa życiowa w Polsce wzrosną na tyle, że gry jako bonus dodawany do czasopism przestaną być szczególnie atrakcyjną sprawą, w związku z czym prasa komputerowa znów będzie od tego, od czego być powinna, a więc od dostarczania ciekawych materiałów do CZYTANIA, a rozprowadzanie gier zostawi sklepom.

TexMurphy

Postęp technologiczny biegnie coraz szybciej. Może w przyszłości powstaną urządzenia, dzięki którym kupując, dajmy na to, jakąś kartę pamięci i wkładając ją do owego urządzenia, będziemy w stanie czytać gazetę. Pomyślcie, ile możliwości to daje: animowane screeny, muzyka w tle, itd. Ja mimo wszystko pozostaję zwolennikiem gazety drukowanej, ale patrząc na to jak z dnia na dzień wszystko jest komputeryzowane, nie zdziwi mnie, jeśli coś takiego wejdzie w życie za te przysłowiowe 10 lat.

PAiN

Myślę, że rozwój prasy traktującej o grach komputerowych będzie ewoluował w kierunku specjalizacji. Powstaną odłamy zajmujące się tylko i wyłącznie danym gatunkiem gier, czyli niewykluczone, że za 5 lat pójdę do kiosku i poproszę ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH – GRY SIECIOWE. A czy za dziesięć lat słowo pisane przeniesie się w całości na internet? Nie sądzę. Raczej stawiałbym na to, że człowiek woli słuchać i oglądać. Więc być może będą wydania gazet interaktywnych, gdzie klient po zakupie będzie oglądał testy i opisy gier z przykładami, a nie tylko wierzył na słowo testującemu.

Maniaqs

Nie jestem pewien, czy pisma komputerowe w formie podobnej do dzisiejszej będą funkcjonowały, bo większość ich funkcji informacyjnych i recenzenckich przejmie internet, więc pisma będą musiały znaleźć dla siebie jakąś niszę na rynku. Standardem będą płyty DVD lub jeszcze jakieś bardziej wyrafinowane nośniki danych. Obawiam się, że pisma komputerowe mogą stać się dodatkami do gier w nich zamieszczanych.

Don Chichot

opracował baRTes

Rozwiązanie konkursu Zrób własny fotoGRAM

Pamiętacie zapewne ogłoszony przez nas konkurs, polegający na ułożeniu zabawnej historyjki z ilustracji wyciętych z gier komputerowych. Otrzymaliśmy od Was ponad trzysta prac (część osób przysyłała po trzy, a nawet pięć fotoGRAMów), z których po wstępnej selekcji, przy pomocy Wirtualnego Imperium Gier, wybraliśmy niespełna pięćdziesiąt najlepszych. To spośród tej grupy wyznaczyliśmy ostatecznie głównego zwycięzcę oraz długą listę wyróżnionych prac.

Jury w składzie ManJAk, Naczelnik i Manis oceniało wiele elementów nadesłanych fotoGRAMów. Zwracaliśmy uwagę na pomysł fabularny, jakość tekstu, dobór grafik ale najważniejszym kryterium było to, jak bardzo dane prace nas... rozśmieszały. Bowiem z założenia fotoGRAMy miały służyć rozrywce i zabawie, a tej dostarczyliście nam naprawdę dużo.

Zwycięską pracę możecie zobaczyć w tym numerze ŚGK, natomiast pozostałe 10 fotoGRAMów finalistów naszej zabawy zostanie zaprezentowanych na jednej z kolejnych naszych płyt CD.

Jeszcze raz dziękujemy wszystkim za udział w konkursie.

W imieniu jury
Manis

Oto pełna lista nagrodzonych:

Główną nagrodę, którą jest komputer PC otrzymuje:

Tomasz Piotrowski z Krakowa

zestawy w postaci aparatu fotograficznego, gry i trzech komiksów otrzymują:

Ernest Kisiel z Siemiatycz
Michał Krzemiński z Wołomina
Adam Kurowski z Łodzi
Stanisław Mitko ze Skrzyszowa
Bartosz Polak z Sopotu

zestawy w postaci skanera, gry i trzech komiksów otrzymują:

Hubert Danik z Nowego Dworu Mazowieckiego
Andrzej Kruszka z Poznania
Paweł Piotrowski z Krosna
Konrad Reszelski z Poznania
Dariusz Szymański z Gdańska

Nagrody pocieszenia w postaci zestawów: gra komputerowa + trzy komiksy, otrzymują:

Konrad Bucki z Parczewa
Jędrzej Bukowski z Bytowa
Artur Cnotalski z Łodzi
Daniel Czekalski z Warszawy
Piotr Dobosz z Olsztyna
Jacek Dzik ze Stalowej Woli
Robert Greniuk z Uchani
Arkadiusz Grzeszczak z Płocka
Jacek Hałas z Bielska-Białej
Damian Kopeć z Tychów
Michał Lewandowski ze Szczecina
Paweł Makara z Bielska-Białej
Jacek Miketa z Żor
Krzysztof Mirek z Przegini
Dawid Nowakowski z Lublina
Konrad Pomianowski z Gdyni
Adam Suchocki z Białegostoku
Paweł Tyrański z Chrzanowa
Dawid Waśniewski z Płocka
Paweł Zgierski z Przemyśla

ZWYCIĘSKI FOTOGRAM

ROZWIĄZANIE KONKURSÓW

SGK 12/02 KONKURS FILMOWY WŁADCA PIERŚCIENI

Prawidłowa odpowiedź brzmi: „Hobbit"

Nagrody, filmowe upominki ufundowane przez firmę Warner Home Video otrzymują:

Grzegorz Nowak (Brzeg)
Jarek Woronowicz (Biskupiec)
Wojciech Robakowski (Pszów)

SGK 12/02 KONKURS FILMOWY ROBERT DE NIRO

Prawidłowa odpowiedź brzmi: „Showtime", „Poznaj mojego tatę" i „Depresja gangstera"

Nagrody, płyty DVD ufundowane przez firmę Warner Home Video otrzymują:

Karolina Cieślar (Olsztyn)
Krzysztof Wszołek (Bydgoszcz)
Natalia Musielak (Syców)

SGK 12/02 KONKURS SYSTEM

Prawidłowe odpowiedzi

1. karty graficzne MINT ATI dostępne w sklepie internetowym mojepc.pl to między innymi:
   MINT ATI 7000 64MB DDR TV-out+DVI-I
   MINT ATI 9700 128MB DDR TV-out DVI
   MINT ATI 9000 PRO 64MB DDR ViVo
2. Ballistic
3. Wingman Formula Force GP
   MOMO Racing Force
4. Logitech Z680
5. eduROM
6. Słownik polsko-angielski i angielsko-polski Collins
7. 6 edycja
8. Asteriks

Nagrody otrzymują:

Adam Suchocki (Białystok)
Adam Kurowski (Łódź)

Dariusz Swoboda (Wodzisław Śląski)
Grzegorz Boczar (Brzeg)
Grzegorz Nitka (Gdańsk)
Halina Rudnicka (Jawonno)
Kamil Mastelarz (Krzeszowice)
Krzysztof Ostrowski (Bytom)
Jarosław Umiński (Włocławek)
Maciej Szypryt (Chojnice)
Marcin Łukaszewski (Głogów)
Paweł Płańczak (Grodzisk Mazowiecki)
Paweł Piotrowski (Krosno)
Paweł Reszko (Brzozów)
Piotr Mówiński (Lubin)
Piotr Pawłowski (Kielce)
Przemysław Chumański (Bydgoszcz)
Robert Kroczak (Jasło)
Tomasz Janicki (Biskupiec)
Tomasz Szabłowski (Poznań)

SGK 12/02 KONKURS FILMOWY ASTERIKS I OBELIKS: MISJA KLEOPATRA

Prawidłowa odpowiedź brzmi: „Monika Bellucci".
Nagrody, upominki z filmu „Asteriks i Obeliks: Misja Kleopatra" ufundowane przez firmę SPI otrzymują:

Adrian Sikorski (Lipno)
Basia Borecka (Chorzów Batory)
Konrad Kołodziejczak (Kamienica Polska)

PRENUMERATA

Wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki RUCH SA – do piątego dnia każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Rodzaje prenumeraty: kwartalna, półroczna, roczna.

Informacje o warunkach i sposobie zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela:

Ruch S.A. OKDP, 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33 tel. (0-prefix-22) 532 87 31, 532 88 15, 532 88 20, infolinia (0-800) 12 00 29, e-mail: prenumerata@okdp.ruch.com.pl.

Płatność kartą płatniczą na stronie http://www.ruch.pol.pl

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

Nr 2/03 (122) ROK 11

REDAKTOR NACZELNY:
Piotr Pieńkowski

Z-CA REDAKTORA NACZELNEGO:
Piotr Orchelski

SEKRETARZ REDAKCJI:
Michał J. Adamczak

REDAKTOR GRAFICZNY:
Tomasz Łoboda

CD MANAGER:
Adam Gregrowicz, Arkadiusz Matczyński

SKŁAD KOMPUTEROWY:
Małgorzata Zalska, Piotr Rogalski, Monika Zawiszewska

KOREKTA:
Piotr Walkowiak

SEKRETARIAT:
Agnieszka Jasiulewicz

WSPÓŁPRACA:
Piotr Bilski, Grzegorz Brysiewicz, Adam Gregrowicz, Maciej Jasiński, Bartosz Lewandowski, Arkadiusz Matczyński, Jan Morwiński, Marcin Noryśkiewicz, Marcin Przybyłek, Tomasz Strzelczyk, Karol Szmyt, Michał Śledziński, Robert Wiśniewski, Wiktor Żwikiewicz

ADRES REDAKCJI:
ul. Jagiellońska 12A
85-067 Bydgoszcz
tel. (0-52) 345-54-40
tel. (0-52) 325-48-60
fax (0-52) 325-48-70

ADRES KORESPONDENCYJNY:
skrytka pocztowa 39
ul. Jagiellońska 6
85-005 Bydgoszcz

WYDAWCA:
Egmont Polska sp. z o.o.

KONTO:
BPH w Krakowie, XVI O/W-wa
10601028-1368-27000-420101

KOLPORTAŻ:
Agnieszka Kowalczyk

DZIAŁ REKLAMY:
Małgorzata Hawrylewicz-Pieńkowska
+52 345-54-40
Katarzyna Krzywińska
+22 625-50-05

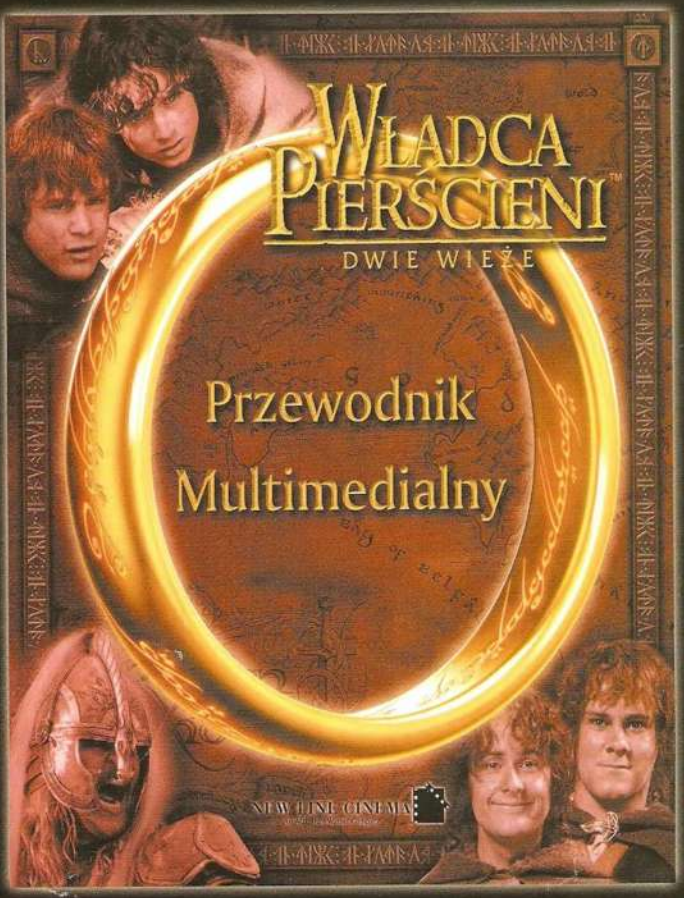
TŁOCZENIE PŁYT CD:
TAKT s.c.
ul.Wyzwolenia 2,
Bolesław

DRUK:
Prasowe Zakłady Graficzne
ul. Wojska Polskiego 1, Bydgoszcz

Redakcja nie odpowiada za treść reklam i ogłoszeń i zastrzega sobie prawo do zmiany tytułów i treści nadsyłanych materiałów. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych.

e-mail: sgk@sgk.com.pl
WWW: http://www.sgk.com.pl

KONKURS



Film Władca Pierścieni: Dwie Wieże już wkrótce zawita na ekrany kin w całym kraju. Już w sprzedaży jest natomiast wydana w polskiej wersji językowej multimedialna encyklopedia Władca Pierścieni: Dwie Wieże. Jest to jedyna licencjonowana publikacja multimedialna związana z filmową wersją trylogii Tolkiena. Jej wydawcą jest firma LEM, która wspólnie z redakcją Świata Gier Komputerowych przygotowała z tej okazji wielki konkurs. Do wygrania jest w nim 10 egzemplarzy encyklopedii Władca Pierścieni: Dwie Wieże, a żeby wziąć udział w losowaniu jednej z nich wystarczy podać prawidłowe odpowiedzi na trzy poniższe pytania.

1. Kto wcielił się w postać filmowego Grimy Smoczego Języka?
2. Jak nazywa się dowódca elfów walczących w Helmowym Jarze?
3. W jakim mieście Frodo staje oko w oko z Nazgulem?

Wśród uczestników konkursu, którzy nadeślą poprawne odpowiedzi, rozlosujemy 10 multimedialnych encyklopedii Władca Pierścieni: Dwie Wieże

Odpowiedzi należy przysyłać wyłącznie na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem konkursowym do dnia 28 lutego.

© 2002 New Line Productions Inc. The Lord of the Rings, The Two Towers a także związane z nimi postacie, wydarzenia, przedmioty oraz miejsca, (TM)The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises zgodnie z licencją dla New Line Productions, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.

KUPON KONKURSOWY
WŁADCA PIERŚCIENI
SMAKER 2/03

ARTYKUŁY JUBILEUSZOWE

- KRONIKA ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH
- Z ARCHIWÓW X - Opowieści redaktorów ŚGK
- POZNAJMY SIĘ - Historie naszych Czytelników
- ZEBRANIE REDAKCYJNE - (fotoGRAM)

NIEZBĘDNIK GRACZA

RECENZJE

SIM CITY 4
Maxis znowu rządzi w mieście

RECENZJE

ROBIN HOOD
THE LEGEND OF SHERWOOD
Leśna brygada złoto wykrada

ARENA ONLINE
C&C Generals
Historia gier sieciowych

TEST WERSJI BETA
Tom Clancy's Splinter Cell
Praetorians

PORADNIKI
Neverwinter Nights
Divine Divinity

2 CD 2 CD 2 CD 2 CD 2 CD

Sacrifice to porywająca gra strategiczna, w której stajesz na czele armii jednego z pięciu bogów: ziemi - Jamesa, powietrza - Stratosa, ognia - Pyro, wojny i śmierci - Charnela oraz życia - Persefony.

WYRÓŻNIENIA

ŚWIAT GIER
10 LAT KOMPUTEROWYCH